

# Leserfeedback in Online Fan Fiction Communities

—

Konzeption und prototypische Umsetzung  
einer erweiterten Kommentarfunktion  
zur Optimierung der Autor-Leser Interaktion

Bachelorarbeit im Studiengang Informationsdesign  
vorgelegt von Larissa Lipp (Matrikel-Nr.: 26439)  
an der Hochschule der Medien, Stuttgart

Bearbeitungszeitraum:  
01.12.2016 - 05.03.2017

Erstprüfer: Prof. Dr. Jörg Westbomke  
Zweitprüfer: Prof. Dr. Judith Papadopoulos



# Eidesstattliche Versicherung

Name: Lipp  
Vorname: Larissa  
Matrikel-Nr.: 26439  
Studiengang: Informationsdesign

Hiermit versichere ich, Larissa Lipp, ehrenwörtlich, dass ich die vorliegende Bachelorarbeit mit dem Titel: *„Leserfeedback in Online Fan Fiction Communities - Konzeption und prototypische Umsetzung einer erweiterten Kommentarfunktion zur Optimierung der Autor-Leser Interaktion“* selbstständig und ohne fremde Hilfe verfasst und keine anderen als die angegebenen Hilfsmittel benutzt habe. Die Stellen der Arbeit, die dem Wortlaut oder dem Sinn nach anderen Werken entnommen wurden, sind in jedem Fall unter Angabe der Quelle kenntlich gemacht. Die Arbeit ist noch nicht veröffentlicht oder in anderer Form als Prüfungsleistung vorgelegt worden.

Ich habe die Bedeutung der ehrenwörtlichen Versicherung und die prüfungsrechtlichen Folgen (§26 Abs. 2 Bachelor-SPO (6 Semester), § 24 Abs. 2 Bachelor-SPO (7 Semester), §23 Abs. 2 Master-SPO (3 Semester) bzw. § 19 Abs. 2 Master-SPO (4 Semester und berufsbegleitend) der HdM) einer unrichtigen oder unvollständigen ehrenwörtlichen Versicherung zur Kenntnis genommen.

.....  
Ort, Datum

.....  
Unterschrift



# Kurzfassung

Schon immer haben sich Menschen für Geschichten interessiert. Für viele sind sie eine Ausflucht aus dem Alltag, Identifikationsmittel und Auseinandersetzung mit Themen aller Art. Die anhaltende Beliebtheit von Fan Fictions ist daher keine Überraschung. Fan Fictions sind Geschichten, die von Fans geschrieben werden und sich dabei Elementen anderer Quellen bedienen, um diese nicht nur passiv zu konsumieren sondern sich aktiv mit ihnen auseinander zu setzen. Gerade in Zeiten von Social Media, wo jeder, der einen Internetzugang, Kreativität und etwas technologische Affinität besitzt, mit Leichtigkeit Inhalte erstellen und teilen kann ist das Fortbestehen von Fan Fictions kaum verwunderlich. Jedoch fällt schnell auf, dass Fan Fiction Archive, welche für eine der ältesten Formen von aktivem Medienkonsum stehen, nicht länger mit der raschen Entwicklung des Internets mithalten können.

Das drückt sich trotz der stetig steigenden Anzahl an geteilten Fan Fictions auf den zahlreichen Plattformen, durch sinkende Kommentarzahlen aus. Das Ziel dieser Arbeit ist es daher, ein Konzept zur Verbesserung der Autor-Leser Kommunikation zu entwickeln und dessen Machbarkeit anhand eines Prototypen zu beweisen. Zunächst werden dazu die Grundlagen der Fan- und Feedback-Forschung zusammengetragen. Anschließend wird eine Analyse der Zielgruppen, der Kommentare sowie der bisher bestehenden Feedback-Funktionen in Fan Fiction Archiven und anderen Tools durchgeführt. Diese Untersuchungen zeigen, dass es sich um drei Zielgruppen handelt, deren Bedürfnisse und Bereitschaft zur Beteiligung in der Community variieren: Autoren, kritische Leser und unkritische Leser. Zudem werden Kommentar-Kategorien ermittelt und Schwachstellen in den Fan Fiction Archiven identifiziert. Basierend auf diesen Erkenntnissen wird das Konzept Feeding Fandom entwickelt. Dieses Konzept kombiniert unterschiedliche Formen des Feedbacks und bietet darüber hinaus eine statistische Visualisierung dieser Interaktionen. Somit ermöglicht das Konzept, dass sich jede Zielgruppe gemäß ihrer Fähigkeiten in der Community einbringen kann und Rückmeldung zur Verbesserung der eigenen Fähigkeiten und Steigerung der Beteiligungsbereitschaft erhält.

**Schlagworte:** Kommentare, Onlinekommunikation, Feedback, Fan Fiction, Fan Forschung,



# Abstract

People have always been passionate about telling stories. For many they are an escape from everyday life, something to identify with or a way to reflect on all kinds of topics. The continued popularity of fan fictions thus is no surprise. Fan fictions are stories written by fans, who not only passively consume the original source material, but actively engage with it and base their stories on elements from that source material. In the age of social media, where anyone with access to the world wide web, creativity and some technological affinity can share content with the rest of the world, it is no surprise that fan fiction is thriving. However, fan fiction archives evidently cannot keep up with the rapid technological development of the web.

This can be seen in the fact that, despite a steadily growing number of fan fictions that are being published, the number of comments keeps decreasing. Thus, the goal of this dissertation is to develop a concept for the optimization of the author-reader interaction and to prove its feasibility through a prototype. To begin with, the fundamental principles of fan studies and feedback research are presented. This is followed by an analysis of the target audience, of possible comment categories, and of the currently existing feedback features in fan fiction archives and specialised feedback tools. Hence, three target groups can be identified: authors, critical readers and uncritical readers. Similarly, different comment categories are defined and the flaws of fan fiction archives assessed. Based on these findings, the concept Feeding Fandom is developed. This concept combines different types of feedback as well as a statistical visualisation of these interactions. Thus, the concept enables every target group to participate in the fan fiction community according to their abilities and to receive feedback on their activity in a way that helps them improve their skills. Thereby, Feeding Fandom facilitates an increase of the overall levels of participation.

**Keywords:** commenting, online communication, feedback, fan fiction, fan studies





# Inhalt

<b>1. Einleitung</b>	<b>17</b>
<b>2. Grundlagen</b>	<b>19</b>
2.1 Fan Fictions	19
2.2 Theorien der Fan Forschung	20
2.2.1 <i>Participatory Culture</i>	20
2.2.2 <i>Affinity Spaces</i>	21
2.2.3 <i>Gift Culture</i>	22
2.2.4 <i>Distributed Mentoring</i>	23
2.3 Motivation der Fan Fiction Community	24
2.4 Fan Fiction Plattformen	27
2.5 Feedback	28
2.6 Feedback in Fan Fiction Communities	29
2.7 Feedback im akademischen Bereich	31
<b>3. Analyse</b>	<b>35</b>
3.1 Zielgruppenanalyse	35
3.2 Analyse der Kommentare in Fan Fiction Communities	39
3.2.1 <i>Häufigkeit</i>	39
3.2.2 <i>Kommentar-Kategorien</i>	40
3.3 Analyse der Funktionen in Fan Fiction Archiven	43
3.3.1 <i>Kommentarfunktion</i>	44
3.3.3 <i>Author's Notes</i>	47
3.3.4 <i>Kommentar-Feedback</i>	48
3.3.5 <i>Statistiken</i>	49
3.4 Analyse weiterer Tools	53
3.4.1 <i>Kommentarfunktion</i>	53
3.4.2 <i>Funktionen zur positiven Bestärkung</i>	56
3.4.3 <i>Kommentar-Feedback</i>	57
3.4.4 <i>Statistiken</i>	58
<b>4. Konzept</b>	<b>59</b>
4.1 Darstellung der Analyseergebnisse	59
4.1.1 <i>Ergebnisse der Zielgruppenanalyse</i>	59
4.1.2 <i>Ergebnisse der Analyse der Kommentare in Fan Fiction Communities</i>	60

4.1.3 Analyseergebnisse der Funktionen in Fan Fiction Archiven und weiteren Tools	61
4.2 Feeding Fandom	66
4.2.1 Kommentar-Kategorien	68
4.2.2 Kommentarfunktionen	69
4.2.3 Autoren Information und Author's Notes	73
4.2.4 Reactions	74
4.2.5 Ich will mehr!	76
4.2.6 Kommentar-Feedback	76
4.2.7 Statistiken	79
<b>5. Prototyp</b>	<b>85</b>
5.1 Zweck, Funktionsumfang und Umsetzbarkeit	85
5.2 Nutzungsszenario	87
5.2.1 Persona	87
5.2.2 Szenario	88
<b>6. Schlussbetrachtung</b>	<b>99</b>
<b>Quellenverzeichnis</b>	<b>I</b>





# Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Kommentarfeld auf FF.net . . . . .	44
Abbildung 2: Kommentarseite einer Fan Fiction auf FF.net. . . . .	44
Abbildung 3: Kommentarfeld und Kudos auf AO3. . . . .	45
Abbildung 4: Kommentare auf AO3 . . . . .	46
Abbildung 5: Formularfeld zum Anlegen eines Bookmarks auf AO3. . . . .	47
Abbildung 6: Authors Note zu Beginn einer Fan Fiction auf AO3 . . . . .	48
Abbildung 7: Review History auf FF.net (Quelle: fanfiction.net) . . . . .	48
Abbildung 8: Anzeige ungelesener Antworten auf der Startseite von AO3. . . . .	49
Abbildung 9: Header einer Fan Fiction auf FF.net. . . . .	49
Abbildung 10: Fan Fiction Header auf AO3 . . . . .	49
Abbildung 11: Story Stats . . . . .	50
Abbildung 12: Legacy Story Stats . . . . .	51
Abbildung 13 : Legacy User Stats . . . . .	51
Abbildung 14 : Statistik aller Fan Fictions eines Autors auf AO3. . . . .	52
Abbildung 15 : Die Top Five Fan Fictions auf AO3 . . . . .	52
Abbildung 16 : Übersicht der Statistiken aller Fan Fictions auf AO3 . . . . .	52
Abbildung 17 : Liste der Lesezeichen zu einer Fan Fiction auf AO3 . . . . .	52
Abbildung 18: angepasstes Kommentarfeld in Eli Review . . . . .	53
Abbildung 19: Erstellen eines kontextuellen Kommentars in Eli Review . . . . .	54
Abbildung 20: Erstellen eines Kommentars in nota bene . . . . .	54
Abbildung 21: Reaktionen auf Facebook. . . . .	56
Abbildung 22: "Your Reaction?" . . . . .	56
Abbildung 23: ein bewerteter Kommentar auf Eli Review . . . . .	57
Abbildung 24: ein Revision Plan auf Eli Review . . . . .	57
Abbildung 25: Übersichtsseite "Feedback You Gave" auf Eli Review. . . . .	57
Abbildung 26a: Statistische Übersicht der Leistungen eines Studenten auf Eli Review. . . . .	58
Abbildung 26b: Profilinformationen bei einem Kommentar . . . . .	69
Abbildung 27: Kommentar erstellen . . . . .	70
Abbildung 28: Warnung bei negativen Kommentaren . . . . .	70
Abbildung 29: Absatz-Symbole . . . . .	71
Abbildung 30: vorhandene Kommentare . . . . .	71
Abbildung 31: Wireframe Autoren Information . . . . .	73
Abbildung 32: Wireframe Author's Note Typ 3 . . . . .	74
Abbildung 33: Wireframe der Reactions . . . . .	75

Abbildung 34: Wireframe der Ich Will Mehr! Funktion . . . . .	76
Abbildung 35: Wireframe der Top 3 Leser . . . . .	78
Abbildung 36: Wireframes Allgemeine Nutzerstatistik. . . . .	81
Abbildung 37: Wireframe Kommentar-Feedback Statistik . . . . .	81
Abbildung 38: Wireframe Reaction Statistik. . . . .	83
Abbildung 39: Wireframe Reaction Statistik Verlauf. . . . .	83
Abbildung 40: Wireframe Kommentar-Kategorien Statistik . . . . .	84
Abbildung 41: Bild von Elisa . . . . .	87
Abbildung 42: Allgemeine Statistik . . . . .	88
Abbildung 43: Kommentar-Kategorien Statistik. . . . .	89
Abbildung 44: Reaction Statistik . . . . .	90
Abbildung 45: FReaction Statistik - Verlauf . . . . .	91
Abbildung 46: Aufbau einer Fan Fiction . . . . .	92
Abbildung 47: Verfassen eines Kommentars und Autoren Information. . . . .	93
Abbildung 48: Author's Note mit Abstimmung . . . . .	94
Abbildung 49: Reaction vergeben . . . . .	94
Abbildung 50: Kommentar-Threads. . . . .	95
Abbildung 51: Ich will mehr! . . . . .	96
Abbildung 52: Endkommentar . . . . .	96
Abbildung 53: Kommentar-Feedback Statistik . . . . .	97

# Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Kommentar-Kategorien nach Littleton . . . . .	39
Tabelle 2: Kommentar-Kategorien nach Evans et al. . . . .	40
Tabelle 3: Kommentar-Kategorien in Feeding Fandom . . . . .	69
Tabelle 4: Zuordnung der Emotionen und Emoticons . . . . .	76
Tabelle 5: Abzeichen . . . . .	78





# 1. Einleitung

*The Web is more a social creation than a technical one. I designed it for a social effect - to help people work together - and not as a technical toy. The ultimate goal of the Web is to support and improve our weblike existence in the world. We clump into families, associations, and companies. We develop trust across the miles and distrust around the corner.*

- Tim Berners-Lee, Weaving the Web (Harper) (zitiert nach Russell, 2012, p.XIII)

Nicht erst seit der Erfindung des Internets bringen Fan Fictions Menschen zusammen. Schon in den 1960ern haben sich Fans zu Communities zusammengeschlossen, damals noch über gedruckte und per Post versandte *Fanzines*<sup>1</sup>, später über E-Mail-Listen und schließlich in Internetforen, Fan Fiction Archiven und Social Media Plattformen. Damals wie heute steht die Community im Mittelpunkt. Die Zusammenarbeit und der Austausch zwischen Mitgliedern ist, was Fan Communities so erfolgreich und produktiv machte und sie bis heute antreibt. Doch mit den Errungenschaften des Internets entstehen auch neue Herausforderungen. Wo es früher noch Schwierigkeiten gab, überhaupt andere Fans zu finden, verbindet das Internet heute zahllose Menschen aus aller Welt durch ebenso viele Websites, welche wiederum Fans mit verschiedensten Interessen und Fähigkeiten beherbergen. Diese Entwicklung brachte zwar eine große Bereicherung der Community, aber auch neue Probleme.

Beim Betrachten der Fan Fiction Communities und ihren bevorzugt genutzten Websites fällt auf, dass ihr Design sich in den letzten Jahren nur geringfügig geändert hat. Die Archive werden häufig ehrenamtlich, von Fans für Fans, geführt (Organization for Transformative Works, o.J.) und können somit kaum mit den rapiden technologischen Entwicklungen mithalten, die etwa auf Social Media Plattformen wie *Facebook* oder *Youtube* zu beobachten sind.

In der heutigen Medienwelt konkurriert jedoch jeder um die Aufmerksamkeit der Nutzer. Das gilt sowohl für die Inhaber der Plattformen, als auch diejenigen Nutzer, die Inhalte bereitstellen und auf ein möglichst großes, interessiertes Publikum hoffen. Dabei kommt es nicht allein auf die Aufrufzahlen an, sondern vielmehr darauf, ob und wie Nutzer miteinander kommunizieren. Gerade dieses Feedback und die dadurch entstehenden Beziehungen zwischen Autoren und Lesern sind ein großer Faktor für den Erfolg und das Fortbestehen von Fan Fiction Communities, denn wenn kein aktives Publikum vorhanden ist, lässt auch die Bereitschaft zum Teilen von Inhalten nach.

---

1 Fanzine ist kurz für "Fanmagazine", welche nicht kommerziell von Fans gedruckt und verschickt wurden, bevor das Internet allgemein verfügbar war (Baumann, 2008).

Daher stellt sich die Frage, wie sich die Interaktionen zwischen Autoren und Lesern in Fan Fiction Communities verbessern lassen, sodass Autoren das nötige Feedback erhalten und Leser dieses möglichst effizient hinterlassen können. Das Ziel dieser Arbeit ist somit die Konzeption einer erweiterten Feedbackfunktion, welche die Autor-Leser Interaktion dahingehend optimiert, dass Feedback einfacher, vielfältiger und gezielter verfasst werden kann und die Kommunikation zwischen Mitgliedern sowohl quantitativ als auch qualitativ zunimmt.

Um dies zu erreichen, wird zunächst eine Literaturrecherche betrieben, um in Kapitel 2 grundlegende Begriffe zu definieren, Theorien der Fanforschung zu betrachten und somit die Strukturen und Grundsätze der Fan Fiction Community zu beleuchten. Auch Erkenntnisse zu Feedback im akademischen Kontext werden zusammengetragen. In Kapitel 3 werden relevante Literatur, die sich mit den Zielgruppen und Kommentaren in Fan Fiction Archiven befasst, sowie die Funktionen in zwei bekannten Fan Fiction Archiven analysiert. Diese Analyse erlaubt es Verbesserungspotential und Lösungsansätze zu erkennen und darauf aufbauend das Konzept *Feeding Fandom* zu entwickeln. Zu Beginn des 4. Kapitels werden die Ergebnisse der Analyse zusammengefasst und dienen als Grundlage für die Entwicklung des Konzepts, welches im Anschluss beschrieben und anhand von Wireframes dargestellt wird. Abschließend wird in Kapitel 5 der nach dem Konzept entwickelte Prototyp vorgestellt und dessen Funktionalität, Design und Umsetzbarkeit anhand eines Nutzungsszenarios und Screenshots illustriert. Dieser Prototyp ist im digitalen Anhang dieser Arbeit zu finden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird in dieser Arbeit darauf verzichtet, männliche und weibliche Sprachformen zu benutzen, alle verwendeten Personenbezeichnungen beziehen sich dennoch auf beide Geschlechter.

## 2. Grundlagen

Um die in dieser Arbeit thematisierte Problematik zu verstehen und ein zielgerichtetes Konzept zu entwickeln, muss an dieser Stelle zunächst geklärt werden, was Fan Fictions überhaupt sind, wie die Fan Fiction Community aufgebaut ist und wie sie interagiert. Im folgenden Kapitel werden daher grundlegende Begriffe definiert und vier Theorien der Fanforschung erläutert. Zudem wird auch der Begriff des Feedbacks erläutert und Erkenntnisse über Feedback aus dem akademischen Kontext zusammengetragen, um dieses Thema aus einer erweiterten Perspektive zu betrachten.

### 2.1 Fan Fictions

Das Wort Fan Fiction setzt sich aus den beiden Begriffen "Fan" - einem "begeisterten Anhänger [...] von jemandem [oder] etwas" (Duden Online, 2016) - und "Fiction" - der "Sammelbezeichnung für fiktive Erzählliteratur, Prosadichtungen, Romane [und] Science-Fiction" (ebd., 2016) - zusammen. Eine klare, wissenschaftliche Definition für den Begriff der Fan Fictions zu finden, gestaltet sich jedoch als schwierig. Der Duden Online liefert dazu beispielsweise keinen Eintrag. Im Oxford English Dictionary ist folgende Definition zu finden: "Fiction written by a fan of, and featuring characters from, a particular TV series, film, etc." (Oxford University Press, 2017)

Demnach handelt sich bei einer Fan Fiction also um eine Geschichte, die von einem Fan geschrieben und mit anderen Fans geteilt wird, und deren Charaktere, Welt und/oder Handlungen auf einer oder mehreren bereits existierenden Werken basiert (vgl. Koning, 2015). Allerdings können Fan Fictions auch von realen Personen handeln, etwa von Hollywood Stars oder Fußballspielern. Und bei einer so weit gefassten Definition können auch Werke einbezogen werden, die landläufig als professionelle Literatur anerkannt sind, wenn diese eindeutig Elemente anderer Werke enthalten, wie etwa Shakespeares Romeo und Julia (Parrish, 2007). Eine andere Definition bestehen jedoch darauf, dass nur als Fan Fiction bezeichnet werden kann, was von Hobbyautoren verfasst und ohne Profit veröffentlicht wird (Koning, 2015).

Für den Zweck dieser Arbeit ist eine genaue literarische Analyse und Einordnung des Genres jedoch nicht von Bedeutung. Viel wichtiger ist die Kultur, in der Fan Fictions momentan existieren. Daher werden Fan Fictions in dieser Arbeit wie folgt definiert: Fan Fictions sind Geschichten, die von und für Fans verfasst werden und sich Elementen aus fremden Quellen bedienen, wie beispielsweise Popkultur, TV oder Literatur. Sie sind kostenlos online zugänglich und werden auf Plattformen geteilt, welche Interaktionen zwischen Lesern und Autoren ermöglichen.

## 2.2 Theorien der Fan Forschung

Um Fan Fictions und ihre Community zu verstehen, muss zunächst die Kultur der Fan Communities genauer betrachtet werden. Vier Theorien finden in der Fan Forschung besondere Beachtung und werden in diesem Kapitel genauer betrachtet.

### 2.2.1 Participatory Culture

Henry Jenkins (1992) führte in *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture* das Konzept der *Participatory Culture* ein. Er argumentiert, dass Fans nicht länger, wie bisher angenommen, nur passive Konsumenten von Medien sind, sondern selbst aktiv werden, also an der Entstehung und Transformation ihrer Kultur teilnehmen.

Im Bezug auf Fan Communities beschreibt Jenkins (2006b) *Participatory Culture* als deren zentrale Charakteristik, da persönliche Reaktionen in der Form von Fan Fictions in die Produktion und das Teilen von Medien und damit in soziale Interaktionen umgesetzt werden. Ein Fan unterscheidet sich also von normalen Zuschauern durch seine kulturelle Aktivität und den Anschluss an eine Interessensgemeinschaft (Jenkins, 2006b), in der Medienkonsum in Medienproduktion und die Schaffung von Kultur und Gemeinschaft übergeht (Jenkins, 1992).

In *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media education for the 21st century* identifiziert Jenkins (2009) folgende fünf Eigenschaften von *Participatory Culture*:

1. **niedrige Einstiegshürden** erlauben es jedem, sich künstlerisch auszudrücken und in der Gemeinschaft zu engagieren,
2. das **Erstellen und Teilen** von Kreationen wird stark gefördert,
3. **formloses Mentoring** geschieht zwischen Erfahrenen und Novizen,
4. alle Mitglieder glauben daran, dass ihre Beiträge **Wertschätzung** erfahren,
5. **soziale Beziehungen** verbinden die Teilnehmer.

Herzog (2014) stellt zudem fest, dass Fans durch diese aktive Auseinandersetzung mit der Bedeutung und den Unzulänglichkeiten von Medien selbst Einfluss auf diese Medieninhalte gewinnen. *Participatory Culture* transformiert damit nachhaltig die Medienlandschaft und bewegt sie hin zu mehr Demokratie.

## 2.2.2 Affinity Spaces

*Affinity Space* ist ein Begriff, der von James Paul Gee (2004) geprägt wurde und Orte beschreibt, an denen Gruppen durch ein gemeinsames Bestreben oder Interesse zusammengebracht werden und nicht durch gemeinsame soziale Eigenschaften wie Ethnie, Alter oder Kultur (ebd., S.67). Lammers, Curwood und Magnifico (2012) erweitern den von Gee definierten Begriff und stellen folgende neun Eigenschaften von online *Affinity Spaces* fest:

1. Ein **gemeinsames Bestreben** ist stets vorrangig, während soziale Faktoren wie Geschlecht, Alter oder Klasse eine untergeordnete Rolle spielen.
2. Die Teilnahme ist **selbstbestimmt, facettenreich und dynamisch**, da moderne Technologien es den Teilnehmern ermöglichen, selbst Inhalte über unterschiedliche Kanäle zu teilen.
3. Die Teilnahme ist **multimodal**, da technologische Entwicklungen die Erstellung von Inhalten in verschiedenen Medienformaten für jeden ermöglichen. Teilnehmer können sich also auf verschiedene Arten ausdrücken und erwarten auch, vielfältige Inhalte und Medien anzutreffen.
4. Affinity Spaces bieten ein **passioniertes, öffentliches Publikum** für Inhalte. Alle Teilnehmer entwickeln Expertise über die gemeinsame Passion sowie das Erstellen neuer Inhalte, wodurch sie nicht nur passiv konsumieren, sondern auch als aktives Publikum reagieren und miteinander kooperieren.
5. Das **Sozialisieren** spielt eine wichtige Rolle bei der Beteiligung in Affinity Spaces. Es senkt die Einstiegshürden, da auch Neulinge, die noch nicht soweit sind, selbst Inhalte zu produzieren oder zu kritisieren, an der Community teilnehmen und so von ihr lernen können. Zudem sind Freundschaften ein Grund für regelmäßige Teilnahme.
6. **Führungsrollen variieren** innerhalb und zwischen Portalen. Meist gibt es in Portalen eine Art von Anführer, Moderator oder Administrator, mit bestimmten Aufgaben und Einfluss auf die Community. Diese Rollen sind in Affinity Spaces nicht nur für Erwachsene erreichbar.
7. **Wissen verteilt sich** über den gesamten Affinity Space. Kein Fan und keine Website muss allwissend sein, stattdessen sind Informationen über verschiedene Kanäle, Medien und Personen verteilt. Dies unterstützt Spezialisierungen und Vielfalt.
8. Viele Portale legen großen Wert auf **Katalogisierung und Dokumentation**. Um Ordnung in den generationsübergreifenden, multikulturellen und mehrsprachigen Communities zu bewahren, werden sowohl dessen Inhalte, als auch Verhaltensregeln und Erwartungen an die Teilnehmer zusammengetragen.

9. Affinity Spaces beinhalten eine **Vielfalt an medien-spezifischen Portalen**. Fans nutzen nicht nur selbst erstellte Websites, sondern auch bereits bestehende Dienste, wie Facebook, Tumblr oder YouTube. Diese verschiedenen Portale tragen alle auf unterschiedliche Art zur Gestaltung des Affinity Space bei.

Jenkins (2009) betont besonders die Unterschiede zwischen *Affinity Spaces* und dem formalen Bildungssystem und stellt mehrere Vorteile heraus: *Affinity Spaces* sind experimentell und innovativ, können sich an temporäre Bedürfnisse und Interessen anpassen und die Teilnahme kann jederzeit verändert oder beendet werden. Dadurch bieten *Affinity Spaces* wirksame Lerngelegenheiten, an denen sich jeder entsprechend seiner Interessen und Fähigkeiten beteiligen kann. Besonders wichtig ist hierbei, dass sich jeder als Experte fühlen und zugleich von der Expertise anderer profitieren kann (ebd., S.10f), wodurch kein Machtgefälle entsteht, wie es zwischen Lehrern und Schülern existiert.

### 2.2.3 Gift Culture

Der Begriff der *Gift Culture* wird von Hellekson (2009) als ein Austausch innerhalb der Fan Community beschrieben, der sich um das Schenken dreht und aus drei Elementen besteht: dem Geben, dem Erhalten und dem Erwidern des Geschenkes. Als Entstehungsgrund wird die Angst vor Urheberrechtsverletzungen identifiziert: Fans gehen davon aus, dass sie vor Copyrightklagen sicher sind, solange sie kein Geld für ihre *Fanworks*<sup>2</sup> verlangen und haben so in der *Gift Culture* eine alternative Art der Entlohnung gefunden (ebd., S.114).

Bei diesen Geschenken handelt es sich meist um Dinge, die keinerlei Wert außerhalb der Fan Community besitzen, jedoch großen Stellenwert innerhalb der Community einnehmen. Hellekson übernimmt für sie den Begriff "*effort gifts*" (Hellekson, 2009, p.115), also Geschenke von Zeit und Fertigkeit. Zwar kann auch der Austausch von Gegenständen und Geld geschehen, doch auch hier steht nicht die finanzielle Bereicherung im Mittelpunkt, sondern die Wertschätzung der Arbeit. Damit ist der Hauptwert all dieser Geschenke die Festigung von sozialen Strukturen innerhalb der Fan Community (ebd., S.115).

Das Erstellen einer Fan Fiction kann bereits als ein Geschenk an die Community angesehen werden, das für den freien Zugang zu ihren Ressourcen erbracht wird (Herzog, 2014). Zudem wird die Fan Fiction in einer Art Feedbackschleife von einzelnen Mitgliedern anerkannt. So kann ein Fan Fiction Autor zum einen Feedback und Reaktionen als Entlohnung von der Community erwarten, kann aber auch Zeichnungen, Fotomanipulationen oder weiterführende Geschichten zur eigenen Fan Fiction erhalten

---

2 Fanwork wird im Rahmen dieser Arbeit als Überbegriff für alle von Fans produzierten Werke genutzt, dies können beispielsweise Videos, Musik, Zeichnungen, Comics, Poesie, Kostüme oder Fotomanipulationen sein.

(Hellekson, 2009). Während Letzteres nicht zwingend erwartet wird, sind Kommentare und Reaktionen jedoch unverzichtbar, um das soziale Miteinander aufrechtzuerhalten (ebd., S.116).

Am Beispiel von *FanLib* wird deutlich, dass ein Verstoß gegen die *Gift Culture* nicht akzeptiert wird (ebd., S.117). *FanLib* wurde im Mai 2007 gegründet, mit dem Ziel, finanziellen Profit aus Fan Fictions zu schlagen, ohne diese jedoch auch rechtlich abzusichern. Doch das fehlende Verständnis der *FanLib*-Betreiber für die Kultur in der Community bescherte ihnen ein rasches Ende. Bereits im August 2008 wurde die Plattform wieder geschlossen, nachdem sie ihre Zielgruppe entfremdet und deren Zorn auf sich gezogen hatte (ebd., S. 117f).

Herzog (2014) nutzt den Begriff „*gift economy*“ (p.185) und stellt ihn der kommerziellen Kultur entgegen, der Produzenten und professionelle Autoren angehören. Die Werte der Fan Communities und insbesondere der Fan Fiction Community unterscheiden sich also teils grundlegend von den Werten der Produzenten: Während Produzenten das kostenlose Teilen von Inhalten als finanziellen Schaden betrachten, ist das Vorenthalten von Ressourcen innerhalb der *Gift Culture* schädlich für den sozialen Zusammenhalt (ebd., S.194).

## 2.2.4 Distributed Mentoring

Die Theorie des *Distributed Mentoring* wurde von Campbell et al. (2016) entwickelt und beschreibt, wie Netzwerktechnologien in Fan Fiction Communities ein verbessertes Mentoring gegenüber traditionellem Offline-Mentoring ermöglichen (ebd., S.12). Die in der Studie befragten Fan Fiction Autoren schätzten besonders die emotionale Unterstützung sowie die Möglichkeit, ihre Schreibfähigkeiten zu verbessern, die ihnen durch die Fan Fiction Community zugänglich wurden. Aber auch Soft-Skills wie Toleranz und Hilfsbereitschaft wurden ihnen vermittelt (ebd., S.6). Die Theorie des *Distributed Mentoring* erweitert das von Jenkins beobachtete formlose Mentoring (s. Kapitel 2.2.1). Insgesamt identifizierten Campbell et al. (2016) in dieser Studie sieben Eigenschaften des *Distributed Mentoring*:

1. **aggregation:** Mentoring geschieht durch viele kleine Rückmeldungen und ist größer als die Summe seiner Teile. Somit können selbst mehrere oberflächliche Kommentare zusammengefasst umfangreiches Feedback ergeben.
2. **accretion:** Durch Diskussionen bauen einzelne Kommentare aufeinander auf, das Wissen aller Beteiligten wächst und Autoren erhalten umfassendes Feedback.
3. **acceleration:** Gegensprüchliche Kommentare bilden ein komplexeres, vielfältigeres Feedback und Autoren lernen mehr, indem sie Diskussionen und Argumente nachvollziehen und selbst entscheiden, was sie davon verwenden. Weiterhin inspiriert der Erhalt von Feedback dazu, selbst Feedback für andere zu hinterlassen.

4. **abundance:** Eine große Zahl an positiven Kommentaren dient allein durch ihre Masse als Orientierungshilfe. Zudem kommt Feedback aus vielen verschiedenen Kanälen zusammen, da Leser unterschiedliche Wege haben, Autoren zu kontaktieren.
5. **availability:** Fan Fictions und deren Kommentare sind öffentlich und auf unbegrenzte Zeit verfügbar, wodurch ein langfristiger Austausch möglich ist und tiefgehende Beziehungen zwischen Autoren und Lesern geknüpft werden.
6. **asynchronicity:** Jeder kann zu jeder Zeit und von jedem Ort aus Kommentare hinterlassen, wodurch vielfältige, zeitnahe und kontinuierliche Rückmeldungen ermöglicht werden.
7. **affect:** Die Bestärkung und das positive Feedback haben eine positive Auswirkung auf die Autoren. Übermäßig negative oder hasserfüllte Kommentare werden hingegen moderiert. Besonders auf junge Autoren wird Acht genommen und die emotionale Unterstützung wird als Schlüssel zum eigenen Wachstum empfunden.

Diese Eigenschaften begünstigen sich gegenseitig und machen *Distributed Mentoring* noch komplexer und ergiebiger. Sie werden durch die Funktionen einer Website ermöglicht (Campbell et al., 2016, S.8f). Daraus ergibt sich jedoch auch, dass das Design einer Plattform starken Einfluss darauf hat, wie sehr sie *Distributed Mentoring* ermöglicht oder behindert (ebd., S.11)

Es kann also festgehalten werden, dass Fan Fiction Communities *Affinity Spaces* sind, in denen *Participatory Culture*, *Distributed Mentoring* und eine *Gift Culture* stattfinden.

## 2.3 Motivation der Fan Fiction Community

Um die Bedürfnisse von Fan Fiction Autoren und Lesern zu verstehen, muss erst klar sein, warum sie überhaupt dieser Tätigkeit nachgehen. Für Aussenstehende ist oft nicht sofort nachzuvollziehen, weshalb so viele Menschen derart viel Zeit und Energie in diese Tätigkeit investieren, obwohl sie dafür keine finanzielle Kompensation erhalten. Verschiedene Studien haben bereits das Verhalten und die Motivation innerhalb der Fan Fiction Communities untersucht, weshalb in diesem Kapitel diese Erkenntnisse zusammengetragen und geordnet werden.

Einer der ersten Gründe, den vielen Autoren nennen, ist die Liebe zu- und Unzufriedenheit mit dem Ausgangstext (Koning, 2015). Was zuerst nach einem Widerspruch klingt, macht bei genauerer Betrachtung jedoch Sinn: Zum einen möchten Fans nicht, dass die Geschichte endet, an der sie so sehr hängen (ebd., S.4). Durch die andauernde Beschäftigung mit dem Ausgangstext hält die Beziehung der Fans auch über das offizielle Ende einer Geschichte hinaus an und somit wird die Realitätsflucht verlängert, die viele Fans in ihren Lieblingsserien finden (Lee, 2011).



Zugleich bieten Fan Fictions den Autoren und Lesern aber auch die Möglichkeit, Enttäuschungen zu verarbeiten und offengebliebene Fragen selbst zu beantworten (Lee, 2011). So wird beispielsweise eine unzufriedenstellende Wendung in einer TV-Serie oder das traurige Ende eines Films nicht einfach akzeptiert, sondern als Anlass genommen, eine verbesserte Version der Ereignisse zu verfassen und diese mit anderen unzufriedenen Fans zu teilen (Herzog, 2014). Auch der Fokus einer Geschichte wird in Fan Fictions häufig verändert und so etwa auf Nebencharaktere gelegt, insbesondere weibliche oder nicht heterosexuelle, als Reaktion auf unzureichende Repräsentation und Charakterisierung (Milli & Bamman, 2016).

Diese aktive Auseinandersetzung mit dem Ausgangstext ist ein weiterer wichtiger Motivationsfaktor. Die Zeiten des passiven, machtlosen Lesers und des aktiven, allmächtigen Autors gehören längst der Vergangenheit an und die binäre Trennung von Produzenten und Publikum wird immer schwächer (Herzog, 2014). Fans beweisen mit ihren Fan Fictions ihre eigene Autorität und Handlungsfähigkeit (ebd., S.74) und nehmen eine aktive Rolle in der Gestaltung der Medienlandschaft und ihrer Kultur ein (ebd., S.12).

Dabei arbeiten die Fans jedoch nicht unbedingt gegen die Medienindustrie, sondern finden häufig nur einen Weg, die Massenmedien für sich zu personalisieren, um eine intimere Beziehung zu den Texten zu gewinnen (Kosnik et al., 2015). Beispielsweise gibt es derzeit den Trend, Hermine Granger aus der Harry Potter Serie als schwarzes Mädchen darzustellen, entgegen der Filmversion, die von einer weißen Schauspielerin verkörpert wird. Die Bücher selbst lassen eine solche Interpretation zu, da die die Hautfarbe des Charakters nie genannt wird, und nicht-weiße Fans schaffen sich so selbst die Repräsentation, die das Franchise ihnen nicht bietet. Fan Fictions und die *Affinity Spaces*, in denen sie entstehen, ermöglichen Fans somit eine aktive und selbstbestimmte Teilnahme (Curwood, Magnifico & Lammers, 2013) und Zugang zu einem ebenso passionierten Publikum für die eigenen Ideen und Kreationen (Lammers & Marsh, 2015).

Dieses Publikum ist der dritte große Motivationsfaktor beim Schreiben von Fan Fictions. Herzog (2014) beschreibt Fan Fiction als ein dialogisches Genre, welches stets bemüht ist, vielfältige Beteiligung und Ansichten zu integrieren. Es findet also immer ein Austausch zwischen den Mitgliedern statt, was es Fans erlaubt, neue Perspektiven zu entdecken, Leser für die eigenen Ideen zu finden und von ihnen Feedback zu erhalten (Curwood, Magnifico & Lammers, 2013).

Dieses Feedback ist besonders wertvoll, wenn es detaillierte Kritik und Verbesserungsvorschläge liefert (Curwood, Magnifico & Lammers, 2013), aber selbst einfaches aber herzliches Lob und Bitten um weitere Kapitel oder Geschichten ist für viele Fanautoren von großem Wert (Black, 2009 & Parrish, 2007). Feedback kann in manchen Fällen sogar den Verlauf einer kapitelweise geschriebenen Fan Fiction

beeinflussen und somit zu einer Art Kollaboration zwischen Autor und Leser führen, die beide Seiten bereichert (Jensen, 2014). Eine genauere Betrachtung von Leser-Feedback folgt in Kapitel 3.2.

Der rein soziale Aspekt, Gleichgesinnte zu treffen, welche die eigene Leidenschaft teilen und denen sie sich verbunden fühlen, ist für viele ebenso ein großer Anreiz der Fan Fiction Community (Lee, 2011). Nicht selten finden sich Autoren zu Kooperationen zusammen, nehmen an Wettbewerben teil, arbeiten gemeinsam an Ideen oder werden zu Co-Autoren (Jensen, 2014).

Und zuletzt ist natürlich auch ein grundlegendes Interesse an Literatur und dem Ausleben der eigenen Kreativität (Curwood, Magnifico & Lammers, 2013) gegeben, welches von der Fan Fiction Community begünstigt wird. Eine kreative Auseinandersetzung mit dem Ausgangstext wird gefördert und die Fans sehen diese als ernsthafte literarische Arbeit, die innerhalb und auch außerhalb der Community Anerkennung finden sollte (Lee, 2011). Die Community-Mitglieder bestärken sich gegenseitig darin, ihre Fähigkeiten weiterzuentwickeln und stolz darauf zu sein (Jenkins, 1992).

Das Stützen der eigenen Arbeit auf eine bereits bestehende Welt und Charaktere erleichtert es gerade Anfängern, sich auf den eigentlichen Schreibprozess zu konzentrieren, ohne zuvor eine komplexe Welt und Charaktere entwickeln zu müssen (Lammers & Marsh, 2015). Somit können schon sehr junge Autoren ihr Talent früh schulen (Jenkins, 2006a) und ein Publikum finden, das von Beginn an Interesse an- und Kenntnis über die Welt und die Charakteren der Geschichte hat und somit relevantes Feedback geben will und kann (Lammers, Curwood & Magnifico, 2012 & Campbell et al., 2016). Das bedeutet allerdings auch, dass Autoren eine Balance finden müssen, um neue Ideen und bekannte Elemente aus dem Canon<sup>3</sup> miteinander zu verbinden, sodass Fans weder gelangweilt noch befremdet sind (Parrish, 2007). Die Autoren achten also durchaus auf die literarische Qualität ihrer Werke (Lee, 2011).

Black (2005) stellte zudem fest, dass viele Autoren einen Teil ihrer Identität in ihre Schreibarbeit fließen lassen. Gerade Teenager können so durch ihre Fan Fictions verschiedene persönliche Interessen, Konflikte oder Ängste ausdrücken und verarbeiten und haben die Chance, sie mit einem verständnisvollen Publikum zu teilen (ebd., S.124).

Fan Fiction Communities haben also vergleichbar niedrige Einstiegshürden und bieten ihren Mitgliedern viele Möglichkeiten, ihre Interessen und Kreativität auszuleben, was sie für alle Mitglieder sehr attraktiv und über lange Zeit hinweg nützlich macht.

---

3 Als Canon bezeichnet man alle offiziellen Informationen, die über eine Geschichte existieren. Das Canon dient als Ausgangspunkt für jede Fan Fiction (Lee, 2011) und findet je nach Ermessen des Autors mehr oder weniger Beachtung.

## 2.4 Fan Fiction Plattformen

Wie die Definition des Begriffs Fan Fiction in Kapitel 2.1 bereits verdeutlicht, ist ein wichtiger Aspekt der kostenlose Zugang auf Online Plattformen, welche Interaktionen zwischen Autoren und Lesern ermöglichen. Die beiden größten und bekanntesten Plattformen für Fan Fictions sind die *Archive Fanfiction.net* (*FF.net*) und *Archive Of Our Own* (*AO3*).

*FanFiction.net*, das 1998 gegründet wurde, ist mit Abstand das größte Fan Fiction Archiv. Eine offizielle Zahl ist zwar nicht bekannt, doch eine grobe Summierung aller Kategorien mit mehr als 1000 Fan Fictions ergibt, dass Ende 2016 auf der Plattform mehr als 8 Millionen Fan Fictions zu finden sind. Im Jahr 2010 fanden sich beinahe 3 Millionen registrierte Nutzer auf *FF.net* (Sendlor, 2011). Die Website ist in unterschiedliche Genres unterteilt, welche wiederum eine eigene Kategorie für jedes Fandom<sup>4</sup> bieten. Innerhalb eines Fandoms können wiederum Filter zur Suche von Fan Fictions zu bestimmten Themen genutzt werden.. Alle Suchergebnisse werden in einer Liste angezeigt, wobei Eigenschaften wie die Sprache, Länge oder der Bearbeitungsstatus dabei helfen, relevante Werke zu finden. Im Laufe der Zeit hat *FanFiction.net* jedoch viele Nutzer verloren, da es eine sehr strikte Position gegen Fan Fictions mit explizit sexuellem Inhalt eingenommen hat und im Zuge dessen hunderte Fan Fictions gelöscht wurden, zuletzt im Mai 2012 (Kosnik et al., 2015 & Jensen, 2014).

Durch die mehrmals auftretenden Säuberungsaktionen auf *FF.net* wechselten viele Fans zu dem 2008 eröffneten Fan Fiction Archiv *Archive Of Our Own* (Jensen, 2014). Das *Archive Of Our Own* wurde von Fans für Fans konzipiert und ist ein Projekt der Fan Organisation "Organization for Transformative Works", welche das Ziel verfolgt, die Interessen der Fans zu vertreten und den freien Zugang zu Fanwork in all seiner Vielfalt zu gewährleisten (Organization for Transformative Works, o.J.). Anfangs noch eher klein im Vergleich zu *FF.net*, hat *AO3* inzwischen mehr als 1 Million Nutzer (*AO3 News*, 2016c), die über 2,5 Million Fan Fictions veröffentlicht haben (*AO3 News*, 2016b). Anders als *FF.net* gibt es auf *AO3* keinerlei inhaltliche Einschränkungen, solange nicht gegen US-Recht verstoßen wird (Kosnik et al., 2015). Stattdessen bietet *AO3* ein umfassendes Taggingssystem und Warnungen vor explizitem Inhalt, welche von den Autoren selbst gesteuert werden und bei Fans sehr beliebt sind (Jensen, 2014). Die einzige Einschränkung auf *AO3* ist momentan die Warteliste zur Registrierung, die jedoch nötig ist, um Serverkapazitäten zu schonen.

Neben diesen beiden großen, hauptsächlich englischsprachigen Fan Fiction Archiven, die eine Vielzahl an unterschiedlichen Fandoms beheimaten, gibt es auch noch zahllose Websites und Foren, auf denen Fan Fictions zu ganz bestimmten Interessengebieten zu finden sind. Diese können sich beispielsweise

---

4 Als Fandom wird eine Gruppe von Fans mit einem gemeinsamen, spezifischen Interessengebiet bezeichnet. So gehören etwa alle Fans der Harry Potter Franchise dem Harry Potter Fandom an. Die Mitglieder eines Fandoms sehen sich als loyalen Teil einer größeren Community (Jenkins, Ford & Green, 2013).

auf eine bestimmte Serie, einzelne Charaktere oder eine romantische Beziehung spezialisieren oder auch auf nicht-englischsprachige Fan Fictions, wie etwa das deutschsprachige Archiv Fanfiktion.de. Zudem werden auch häufig Social Media Seiten wie Tumblr oder Deviantart genutzt. Zwischen all diesen Plattformen kommt es zudem zu Überschneidungen, da Autoren ihre Werke auf mehreren Seiten veröffentlichen, um eine möglichst große Zahl an Lesern zu erreichen.

## 2.5 Feedback

Wie die Betrachtung von *Affinity Spaces*, *Distributed Mentoring* und *Gift Culture* bereits gezeigt hat, ist der Austausch zwischen Mitgliedern eine zentrale Eigenschaft, die Fan Communities und somit auch Fan Fiction Communities aufrecht erhält.

Ein wichtiger Teil dieses Austausches findet in Fan Fiction Communities in Form von Feedback statt und ist das zentrale Thema dieser Thesis. Aus diesem Grund wird Feedback in den folgenden Kapiteln genauer betrachtet, sowohl im Kontext der Fan Fiction Communities als auch im Bezug auf akademische Kontexte, um daraus in der darauffolgenden Analyse relevante Schlüsse zur Verbesserung der Feedbackfunktionen in Fan Fiction Communities zu ziehen.

Zunächst muss der Begriff des Feedbacks in diesem Zusammenhang jedoch definiert werden. Das Oxford English Dictionary definiert Feedback wie folgt:

**“Information about reactions to a product, a person’s performance of a task, etc. which is used as a basis for improvement.” (Oxford University Press, 2017)**

Eine zweite Definition findet sich im merriam-webster.com (o.J.) online Wörterbuch:

**“The transmission of evaluative or corrective information about an action, event, or process to the original or controlling source; also : the information so transmitted;” (Merriam-Webster, o.J)**

Diese beiden Definitionen unterscheiden sich darin, dass in der ersten die persönliche Reaktion einer Person dem Empfänger des Feedbacks vermittelt wird, während die zweite bewertende und korrektive Informationen übermittelt.

Im Rahmen dieser Arbeit sind beide Inhaltsformen relevant. Für diese Arbeit wird Feedback daher wie folgt definiert: Jede für die Nutzer eines Fan Fiction Archivs ersichtliche Interaktion anderer Mitglieder mit einem eigenen Beitrag in der Community. Dabei ist zunächst nicht von Bedeutung, ob dieses Feed-

back positiv oder negativ ist, ob es konstruktiv ist oder ob es durch Text oder auf andere Art und Weise ausgedrückt wird.

## 2.6 Feedback in Fan Fiction Communities

In der Fan Fiction Community stellen Kommentare die bedeutendste Art von Feedback dar und sie werden daher als eigene Textform anerkannt (Parrish, 2007). Der Erhalt von Kommentaren ist für Autoren von großem Wert, ist es doch der einzige Lohn und Beweis für den Erfolg ihrer Arbeit. Was den Wert von Kommentaren zusätzlich erhöht, ist deren Seltenheit, da nur ein kleiner Teil der Leser überhaupt Feedback dieser Art hinterlässt und auch davon nur eine geringe Zahl ausführliche Kritik verfasst. Solch konstruktives Feedback wird daher in der Regel mit Dankbarkeit erhalten und dessen Inhalt auch sehr ernst genommen (Parrish, 2007). In Kapitel 3.2 wird die Häufigkeit verschiedener Feedbackformen und Inhalte von Kommentaren genauer analysiert.

Neben den Kommentaren gibt es zudem Feedback in Form von nicht-textuellen Interaktionen wie Abonnements, Aufrufzahlen oder Bewertungs-Buttons. Solche Funktionen werden in Kapitel 3.3 analysiert.

Ein weiterer Faktor, der die Bedeutung von Feedback beeinflussen kann, ist der Status des Feedback-Gebenden in der Community. Stammt das Feedback beispielsweise von einem bekannten Fan Fiction Autor oder einem für seine qualitativ hochwertigen Kommentare bekannten Leser, hat es mehr Gewicht (Parrish, 2007).

Unabhängig von der Form des Feedbacks ist die betont positive Atmosphäre und aktive Ablehnung von Negativität, die in Fan Fiction Communities allgegenwärtig ist. Erfahrene Nutzer sind meist bemüht, ihre Kritik zu einem Aspekt durch aufrichtigen Enthusiasmus für einen anderen (Black, 2005) oder durch Smalltalk abzumildern (Magnifico, Curwood & Lammers, 2015). Zusammen mit der Schwerpunktlegerung auf konstruktive Kritik wird so eine sichere Atmosphäre geschaffen, in der jeder ohne Angst lernen kann (Black, 2005).

Ausschließlich negative oder gar beleidigende Kommentare, sogenanntes Flaming, wird vehement abgelehnt und Autoren, die solches erhalten, erhalten Rückhalt in der Community (Black, 2005). Dieser Zusammenhalt ist äußerst wichtig, da negative Kommentare schnell dazu führen können, dass ein Autor seine Geschichte oder gar das Schreiben an sich aufgibt (Jensen, 2014). Wo positives Feedback einen großen Motivationsfaktor darstellt, können negative Kommentare diese Motivation noch schneller zerstören (Jensen, 2014). Auch aggressive Forderung oder der Versuch, Zwang auf Autoren auszu-

üben, kann ähnliche Folgen mit sich bringen (Jensen, 2014) und steht im Widerspruch zu der in Kapitel 2.2.3 beschriebenen *Gift Culture*, die auf Freiwilligkeit und Dankbarkeit beruht.

Jedoch kann eine überschwängliche positive Atmosphäre auch negative Folgen mit sich bringen. Schon ein rein neutraler Kommentar kann hier unter Umständen auf Ablehnung stoßen, allein durch die Abwesenheit des sonst allgegenwärtigen, überschwänglichen Enthusiasmus, was beispielsweise dazu führt, dass formelle Fehler nur dann angesprochen werden, wenn dies ausdrücklich gewünscht ist (Parrish, 2007). Die Identifikation von spezifischen Problemen und das Aufzeigen von Lösungsstrategien passiert so nur selten (Magnifico, Curwood & Lammers, 2015) und Feedback bleibt damit meist global und oberflächlich (Parrish, 2007). Dabei beobachten Curwood, Magnifico & Lammers (2013), dass jedoch gerade konstruktive Kritik viel öfter zur Verbesserung der Schreibfähigkeiten führt als bloßes Lob. Dabei spielt das Verständnis über den Effekt, den ein Text auf den Leser hat eine besonders große Rolle. Auch Littleton (2011) bestätigt, dass Autoren in Fan Fiction Communities konstruktives und nachvollziehbares Feedback bevorzugen, welches sowohl formale als auch inhaltliche Aspekte anspricht und auf die Bedürfnisse des Autors und dessen Ziele zugeschnitten ist.

Andererseits können sich Einschränkungen dieser Art aber auch positiv auswirken, denn sie lehren Leser, ihre Kritik in einer konstruktiven Art und Weise auszudrücken, welche Autoren ermutigt, unterstützt und anfeuert statt einzuschränken, etwas vorzuschreiben oder sie anzuweisen (ebd., S.117). Damit wird Autoren zugestanden, selbst gute Entscheidungen für ihre Schreibebeit zu treffen, was selbstständiges und selbstbestimmtes Lernen begünstigt und einen Raum schafft, in dem experimentiert und hinterfragt werden darf, ohne Angst vor Anfeindung oder negativer Kritik (ebd., S.119). Gefragt ist also eine gesunde Balance zwischen Lob und Kritik.

Da Feedback einen solch integralen Teil der Community darstellt, ist diese stets bemüht, die in Kapitel 2.2.3 beschriebene Feedbackschleife aufrecht zu erhalten. Die Mitglieder erinnern sich gegenseitig daran, dass positives Feedback Autoren dazu motiviert, weitere Kapitel und Geschichten zu schreiben (Jensen, 2014) und meist scheinen Leser diese Aufgabe auch ernst zu nehmen (Parrish, 2007). Zugleich bieten die meisten Fan Fiction Archive über den Benutzernamen auch eine direkte Verlinkung zum Profil des Kommentators an, durch den Autoren mit wenigen Klicks auf die Fan Fictions ihres Lesers zugreifen und dort das Feedback erwidern können (Black, 2005).

Des Weiteren sind Autoren bemüht, jedes Feedback individuell zu beantworten und bedanken sich häufig zu Beginn eines neuen Kapitels nochmals gesammelt für die Kommentare des letzten Kapitels, um so die Motivation der Leser aufrechtzuerhalten (Parrish, 2007).

## 2.7 Feedback im akademischen Bereich

Auch im akademischen Bereich, also sowohl im Schul- bzw. Universitätsunterricht als auch bei wissenschaftlicher Arbeit, machen sich Lehrer und Akademiker heute die Vorteile von Peer-Feedback, Online-Feedback und deren Kombination zunutze. Da die in diesem Bereich die wissenschaftlichen Untersuchung der Effizienz unterschiedlicher Feedbacksysteme und -arten möglich ist, bietet dieses Feld einen optimalen Ansatzpunkt, um Lösungsansätze zu identifizieren.

Van der Pol (2007) stellt fest, dass Plattformen, die Kommentare nur separat vom Text erlauben, es erschweren, den Kontext herzustellen, da eine relevante Textstelle beim Lesen des Kommentars nicht mehr zu sehen ist. So wird häufig viel Energie darauf verwendet, den Kontext wiederherzustellen und zudem formale Aspekte wie Anrede und Floskeln zu berücksichtigen. Im Unterrichtskontext wiederum fühlen sich viele Studenten insbesondere im Präsenzunterricht durch mangelnde Vorbereitung auf die Lehrinhalte verunsichert und haben Angst sich durch Unwissen vor den Kommilitonen bloßzustellen (van der Pol, 2007). Peer-Feedback fällt in beiden Modi oft allgemeiner und globaler aus und enthält nur selten zielgerichtete Verbesserungsvorschläge (Hyland & Hyland, 2006).

Online-Systeme, die auf Feedback ausgelegt sind können hier viele Vorteile bieten. Als besonders wirkungsvoll haben sich Systeme erwiesen, bei denen Kommentare am Text verankert sind, da diese kurz und präzise formuliert werden, der Kontext klar ersichtlich ist, und somit weniger Missverständnisse auftreten (van der Pol, 2007). Zwar sind verankerte Kommentare meist kürzer, dafür aber auch zahlreicher und zielgerichteter, da Floskeln und Erklärungen des Kontexts unnötig sind (ebd., 2007).

Solche Verankerungen gibt es zwar auch in anderen Systemen, wie PDFs oder Microsoft Word, hier handelt es sich in der Regel jedoch nur um persönliche Notizen eines Lesers, welche nicht mit anderen geteilt werden und somit keine Diskussion ermöglichen (ebd., 2007). Genau solche Diskussionen sind es jedoch, die Feedback besonders wertvoll machen, weshalb auch das Interface diese Kommunikation unterstützen muss, indem es Beiträge verschiedener Personen leicht unterscheidbar macht, nicht dem Textverständnis im Weg steht und an den Nutzungskontext angepasst ist (Wolfe, 2002).

Des Weiteren können auf Feedback ausgelegte Online-Systeme durch Automatisierung und spezielle Features den gesamten Feedbackprozess vereinfachen. Gerade für Lehrer kann es beispielsweise eine erhebliche Erleichterung sein, ein System zu haben, welches automatisch die Texte von Schülern auf die Einhaltung formaler Aspekte überprüft und sie so bei der Bewertung unterstützt (Hyland & Hyland, 2006). Darüber hinaus gibt es Software, die es ermöglicht, relativ aufwandslos auf relevante Ressourcen wie Wörterbücher zu verweisen (Wolfe, 2002) oder Programme, die Feedback für den Autor aufbereiten und Muster im Verhalten aufzeigen, wodurch Selbstreflektion ermöglicht wird (Hyland & Hyland, 2006).

Jedoch profitiert nicht nur derjenige, der das Feedback erhält, denn auch der Verfasser von Feedback hat einen Wissensgewinn (Cho & MacArthur, 2011). Hart-Davidson et al. (2010) stellen fest, dass die Fähigkeit, gutes Feedback zu geben, auch im akademischen Bereich nur selten gelehrt wird und stattdessen nach dem Prinzip Learning-by-Doing erlernt wird, meist als Nebenprodukt des Schreibunterrichts. Das Verfassen von Feedback schult somit die eigenen Kenntnisse darüber, wie man den Mitmenschen hilfreiche Rückmeldungen gibt. Jedoch verbessern es nicht nur ihre Fähigkeiten Feedback zu geben, Cho & MacArthur (2011) stellen auch fest, dass die eigenen Schreibfähigkeiten davon profitieren, wenn Studenten sich aktiv und kritisch mit Texten auseinandersetzen und sie nachweislich bessere Leistungen zeigen als Studenten, die Texte von Kommilitonen nur passiv lesen. Zum einen lernen Studenten dabei, wie sie Probleme in Texten erkennen und passende Lösungsstrategien dafür finden, und andererseits haben sie die Gelegenheit, eine Vielzahl unterschiedlicher Texte zu lesen und deren Stärken und Schwächen zu analysieren. Beides können sie später beim Schreiben und Korrigieren eigener Texte nutzen.

Sheffield (2015) analysiert das Potenzial und die Herausforderung von Kommentarfunktionen in digitalen wissenschaftlichen Veröffentlichungen, sogenannten *Networked Books*. Dabei wurden mehrere Faktoren ermittelt, die bedacht werden sollten im Hinblick auf die Gestaltung und Nutzung von Kommentarfunktionen und folgende sieben Empfehlungen formuliert (ebd., 2015):

1. **Universeller Zugriff:** Hohe Einstiegshürden oder ungleiche Zugriffsmöglichkeiten auf die Funktionen kann potenzielle Kommentatoren von einer Beteiligung abhalten und dem Austausch im Weg stehen. Beschränkungen müssen daher gut durchdacht und dem Ziel des Autors dienlich sein. Ansonsten sollten sie abgeschafft werden.
2. **Einflussnahme:** Die Interaktivität eines Mediums steigt mit der Möglichkeit der Benutzer Einfluss auf Inhalt oder Form zu nehmen und damit steigt auch der Anreiz, sich zu beteiligen. Dies kann sich dadurch ausdrücken, dass Vorschläge der Leser vom Autor geschätzt und umgesetzt werden, ihr Beitrag also zu Anerkennung und sichtbaren Änderungen führt.
3. **Strukturierung:** Der Aufbau des Interfaces hat ebenfalls großen Einfluss auf die Kommunikation. Am Text verankerte Kommentare haben sich hier als sehr effektiv erwiesen, da die gleichzeitige Sichtbarkeit von Text und Kommentaren das Verständnis unterstützt und eine relativ aufwandslose Benutzung ermöglicht. Möglichkeiten zur Beantwortung von Kommentaren und übersichtlich gestaltete Diskussionen sind weitere Aspekte, welche Kommunikation begünstigen. Jedoch kann auch eine Kommentarfunktion am Ende des Textes für mehr ganzheitliche Kommentare sorgen. Bei der Wahl der Kommentarform müssen daher die Anforderungen an diese bedacht werden.
4. **Zugehörigkeitsgefühl und Soziale Präsenz:** Leser sollten das Gefühl haben, einer Gemeinschaft anzugehören. Dies kann durch offene Diskussionen geschehen, aber auch durch die Möglichkeit, ein Profil und ein Profilbild anzulegen, was die



Kommunikation persönlicher macht und verdeutlicht, dass es sich um Personen mit ähnlichen Interessen und Kenntnissen handelt. So können zwischenmenschliche Situationen besser interpretiert werden und ein größerer Zusammenhalt entsteht. Die Freiheit, aus einer Vielzahl an Interaktionsmöglichkeiten wählen zu können, trägt ebenfalls dazu bei.

5. **Konversationen:** Die Struktur, das Design und Feeling der Kommentare kann beeinflussen, inwieweit sich ein Austausch wie eine alltägliche Konversation anfühlt. Je nach Anwendungsbereich ist dies mehr oder weniger angebracht und kann Hemmungen senken, aber auch die Seriosität beeinflussen.
6. **Autorenrolle:** Der Autor selbst nimmt eine Schlüsselrolle ein und muss seine Aktivität bewusst auf das gewünschte Ziel zuschneiden. Dominiert ein Autor etwa das Gespräch oder ist unfreundlich, kann sich das stark negativ auswirken. Andererseits kann ein Autor jedoch auch den Verlauf einer Diskussion lenken, Unklarheiten ausräumen und weitere Diskussionen anstoßen.
7. **Verbreitung:** Autoren sollten sich zudem bewusst sein, mit wem sie ihre Texte teilen und wie sie aktive Leser erreichen. Es empfiehlt sich, zuerst ein Publikum mit ähnlichem Interessengebiet anzusprechen und bei Bedarf den Text später mit einer breiteren Öffentlichkeit zu teilen. Bereits bestehende Kommentare von Experten können das Kommentierverhalten anderer positiv beeinflussen, eine Vielzahl von unwichtigen Kommentaren kann jedoch eher hinderlich wirken .

Diese sieben Aspekte können entscheidenden Einfluss auf den Erfolg oder Misserfolg in der Nutzung von Kommentarfunktionen haben und sind nicht nur für *Networked Books* relevant. Sie geben Anhaltspunkte dafür, wie ein System gestaltet sein muss, damit es den Austausch von Feedback fördert.



## 3. Analyse

In den folgenden Kapiteln werden mit Hilfe der Literatur die Zielgruppen und die Kommentare in der Fan Fiction Community analysiert, um anschließend festzustellen welche Bedürfnisse und Bereitschaften derzeit vorliegen. Auch die bereits existierenden Funktionen, welche die Interaktionen von Autoren und Lesern ermöglichen, werden anhand zweier Fan Fiction Archive analysiert, um Schwachstellen und Potentiale zu erkennen. Diese Ergebnisse werden in Kapitel 4.1 zusammengefasst und dienen als Ausgangspunkt und Grundlage für das in Kapitel 4.2 vorgestellte Konzept *Feeding Fandom*.

### 3.1 Zielgruppenanalyse

Um die Nutzer in Fan Fiction Communities zu verstehen und ein Konzept zu entwickeln, das auf deren Bedürfnisse und Fähigkeiten zugeschnitten ist, geht dieses Kapitel auf folgende Fragen ein: Welche Werte und Bedürfnisse hat die Zielgruppe? Welche Beteiligung im Feedbackprozess kann erwartet werden? Welche Rollen können einzelne Mitglieder einnehmen? Welche dieser Rollen sind für dieses Konzept von Bedeutung? Und welche speziellen Bedürfnisse und Beteiligung haben diese Rollen?

Eine genaue soziodemographische Bestimmung der Fan Fiction Community ist aufgrund ihrer Größe, der ungenauen Abgrenzung und der großen Anonymität nur schwer möglich. Wie Lammers, Curwood und Magnifico (2012) zudem feststellen, sind soziodemographische Unterschiede in *Affinity Spaces* dem gemeinsamen Bestreben der Community untergeordnet und verlieren durch die von Jensen (2014) beobachtete Pseudonymität und Anonymität zusätzlich an Bedeutung. Die Kontrolle über die Wahrnehmung der eigenen Person liegt somit in der Hand des Nutzers (Littleton, 2011) und die Erfahrung eines Community-Mitglieds hängt von der Dauer und Intensität seiner Beteiligung ab, und nicht etwa vom Alter oder seinem Geschlecht (Lammers, Curwood und Magnifico, 2012).

Wie in Kapitel 2 beschrieben sind die Fan Fiction Community und deren einzelne Fandoms durch eine gemeinsame Passion miteinander verbunden: Die Liebe für das Ausgangsmaterial und das gleichzeitige Bedürfnis, dieses fortzuführen, zu erweitern und sich darüber auszutauschen. Jeder wird dazu ermutigt, seine Ideen und Kreationen zu erstellen und mit einem passionierten, verständnisvollen Publikum zu teilen, welches die Mühe und den persönlichen Wert jedes Beitrags wertschätzt und unterschiedliche Ideen respektiert. Diese Anerkennung und die Meinungen der Gruppe sind wichtig, weshalb neue Mitglieder sozialisiert werden und durch formloses Mentoring von vielen verschiedenen Mitgliedern die Regeln, aber auch Möglichkeiten und neue Fähigkeiten lernen (vgl. Kapitel 2.2).

Grundlegende Werte der Community sind Freiheit und Positivität. Der freie Zugang zu allen Ressourcen, eine selbstbestimmte Beteiligung und daraus resultierende Vielfalt nehmen einen großen Stellenwert ein (vgl. Kapitel 2.2.2). Daraus resultiert, dass Negativität, Einschränkungen und Zensur innerhalb der Community und finanzielle Ausbeutung von Außen vehement abgelehnt und bekämpft werden (vgl. Kapitel 2.2.3).

Abgesehen von diesen allgemein geteilten Werten und Bedürfnissen gibt es innerhalb von Fan Fiction Communities auch noch differenzierte Interessengruppen, welche durch ihre spezifischen Bedürfnisse unterschiedliche Anforderungen an Feedback und Feedbackfunktionen stellen. Anhand der Literaturrecherche lassen sich vier entscheidende Rollen identifizieren, die ein Teilnehmer einnehmen kann: die eines Lesers, eines Autors, eines Beta-Lesers oder eines Moderators.

Die Verteilung der Rollen ist, wie in Kapitel 2.2.2 beschrieben, nicht an soziodemographische Faktoren gebunden und die Hierarchie gestaltet sich somit flach und flexibel, sodass ein Mitglied je nach Situation und Erfahrungsgrad zwischen verschiedenen Rollen wechseln kann (Lammers, 2016).

Moderatoren spielen vor allem in kleinen, auf Foren basierenden Fan Fiction Communities eine Rolle, wo sie aktiv für die Einhaltung der Community Regeln sorgen, indem sie etwa regulierend in Diskussionen einschreiten (Lammers, 2016) und beispielsweise Beiträge löschen oder Benutzer blockieren. Auf großen Archiven, wie *AO3* und *FF.net*, für welche das Konzept dieser Arbeit entwickelt wird, kommunizieren sie jedoch nicht über die Kommentarfunktionen in Fan Fictions, sondern agieren im Hintergrund, ähnlich wie der Support Staff auf Social Media Plattformen. Daher findet die Rolle der Moderatoren in dieser Arbeit keine weitere Beachtung.

Beta-Leser hingegen sind unabhängig von der Größe und Struktur der Fan Fiction Plattform zu finden. Der Begriff des Beta-Lesers ist an den des Beta-Testers in der Softwareentwicklung angelehnt (Parrish, 2007). Er beschreibt einen Leser, der vom Autor gezielt angesprochen wird, um eine Fan Fiction vor deren Veröffentlichung zu lesen und privat kritisches und konstruktives Feedback zu formalen sowie inhaltliche Aspekten zu geben (Black, 2009). Entsprechend der in Kapitel 2.2.3 beschriebenen *Gift Culture* erhalten Beta-Leser keine finanzielle Entschädigung für ihren Aufwand, jedoch wird erwartet, dass die Leistung des Beta-Lesers vom Autor gewürdigt und das Beta-Lesen gegebenenfalls erwidert wird (Herzog, 2014). Da ihre Arbeit schon vor der Veröffentlichung einer Fan Fiction und im privaten Austausch mit dem Autor geschieht, ist diese Zielgruppe jedoch ebenfalls nicht relevant für das Konzept dieser Arbeit.

Zentral für jede Fan Fiction Community sind die Autoren. In den meisten Fan Fiction Archiven gibt es keinerlei Aufnahmekriterien (Littleton, 2011), somit kann jeder, der am Schreiben interessiert ist, ein Fan Fiction Autor werden. Es handelt sich zu Beginn also meist um absolute Amateure (Evans et al.,

2017), jedoch schließt das nicht aus, dass sie später den Sprung zum professionellen Autor schaffen, wie am Beispiel von Cassandra Clare ("Chroniken der Unterwelt"-Serie) oder E.L. James ("Shades of Grey"-Serie) zu sehen ist. Vorrangig ist jedoch stets das Bedürfnis, die eigenen Fähigkeiten zu schulen, zu experimentieren, Feedback zu erhalten, einer Community mit denselben Interessen anzugehören (Evans et al., 2017) und das Fandom durch neue Beiträge am Leben zu erhalten (Littleton, 2011).

Für jeden Autor unverzichtbar ist ein hohes Maß an intrinsischer Motivation, das sie den langwierigen Schreibprozess durchstehen und das relevante Wissen über den Ausgangstext aufnehmen lässt (Jensen, 2014). In der Fan Fiction Community erhalten Autoren jedoch auch extrinsische Motivation durch das Feedback und die Interaktion mit ihren Lesern, wodurch das Schreiben und Teilen von Fan Fiction und die sozialen Interaktionen nicht voneinander zu trennen sind (Lammers & Marsh, 2015).

Das Feedback soll beim Autor drei Bedürfnisse erfüllen: Primär wünschen sich Autoren Anerkennung und Bestätigung der eigenen Ideen von einem möglichst großen Publikum, das ihre Leidenschaft teilt. Sie möchten erfahren, wie ihre Geschichte von anderen Fans aufgenommen wird und ziehen daraus Motivation, weitere Werke mit der Community zu teilen (Littleton, 2011). Ein zweites Bedürfnis vieler Autoren ist es, ihre Schreibfähigkeiten zu verbessern, wofür sie konstruktive und korrektive Kritik benötigen und erfahren müssen, ob ihre Fan Fiction den gewünschten Effekt beim Leser bewirkt hat (ebd., S.107f) und im besten Fall auch konkrete Verbesserungsvorschläge erhalten (ebd., S. 46). Wie tief diese Kritik gehen soll, hängt dabei jedoch stark vom jeweiligen Autor ab (vgl. Littleton, 2011). Und zuletzt sollte eine zu negative oder belehrende Stimmung stets vermieden werden. Übermäßig kritisches Feedback ohne jegliche Verbesserungsvorschläge oder gar beleidigende Kommentare sind äußerst demotivierend und verletzend, da Autoren ihre Freizeit und viel Herzblut in eine Fan Fiction investieren und ein Angriff auf diese somit auch einen persönlichen Angriff darstellt (vgl. Kapitel 2.3).

Im Gegenzug kann vom Autor erwartet werden, dass dieser die Kommentare und besonders die konstruktive Kritik seiner Leser anerkennt und sie zumindest teilweise in seinem zukünftigen Schreibprozess einbezieht. Allerdings gibt es auch Fälle, in denen Autoren negativ auf Kritik reagieren, selbst wenn diese konstruktiv ist. Als Grund für diese negative Reaktion findet Parrish (2007) eine Assoziation mit dem Schulunterricht, in welchem Kritik meist als Maßregelung durch eine Lehrkraft erlebt wurde und zu übermäßiger Selbstkritik führte. Dadurch wurde die Reflektion der eigenen Schreibarbeit unangenehm und Kritik allgemein unerwünscht.

Der größte Teil der Nutzer beginnt seine Zeit in der Fan Fiction Community als Leser. Da zwischen Autoren und Lesern eine direkte Verbindung besteht, sind sie jedoch nicht zur Untätigkeit verdammt. Zunächst beobachten sie meist die Interaktionen in der Fan Fiction Community und lernen daraus, wie sie

selbst etwa durch Kudos<sup>5</sup>, Lesezeichen und Kommentare ihre Reaktion hinterlassen können (Jenkins, Ford & Green, 2013,). Besonders am Anfang bedeutet dies also, dass Leser eine periphere Rolle gemäß ihrer Komfortzone einnehmen und dennoch einen wichtigen Beitrag zur Community leisten und sich so eine soziale Basis schaffen können (Black, 2005). Die Gruppe der Leser ist in Fan Fiction Communities ebenso bedeutsam wie die der Autoren, denn sie haben direkten Kontakt und damit Einfluss auf Autoren und deren Geschichten (Curwood, Magnifico & Lammers, 2013) und ohne das Feedback der Leser wäre der Anreiz, Geschichten öffentlich zu teilen, sehr viel geringer.

Sie betrachten Feedback jedoch aus einem anderen Blickwinkel als die Autoren. Zum einen wollen Leser durch ihre Kommentare die Arbeit des Autors würdigen und ihn motivieren, um sicherzustellen, dass auch in Zukunft neue Kapitel und Geschichten veröffentlicht werden (Littleton, 2011). Zum anderen sind Kommentare aber auch ein Ausdruck der eigenen Gefühle, Gedanken und Expertise, da das Publikum in Fan Fiction Communities nicht nur passiver Konsument ist, sondern sich aktiv mit den konsumierten Medien auseinandersetzt (vgl. Kapitel 2.2.1).

An dieser Stelle wird die Rolle des Lesers in zwei Interessengruppen unterteilt. Diese Unterteilung wird vorgenommen, da es keine einheitliche Expertise oder Training im Erstellen von Feedback gibt (Littleton, 2011) und auch die Tiefe der Beteiligung bei den Lesern variiert. Für den Zweck dieser Arbeit ist es sinnvoll, die Bedürfnisse dieser Gruppen von nun an getrennt zu betrachten, sie werden daher in Kritiker und Cheerleader unterteilt. Wie auch sonst in der Fan Fiction Community sind diese Rollen nicht festgelegt und ein Leser kann diese durchaus wechseln (vgl. Kapitel 2.2.2), beispielsweise weil er momentan kein Interesse an einer kritischen Auseinandersetzung hat oder weil er seine literarischen Kenntnisse erweitert hat.

Wie bereits erwähnt, gibt es Leser, die Wert darauf legen, ausführliches Feedback zu hinterlassen, welches konstruktive Kritik und positive Anmerkungen verbindet und hilfreich für den Autor ist. Diese werden als Kritiker bezeichnet. Häufig sind sie selbst Fan Fiction Autoren, haben bereits Erfahrung in der Community gesammelt und haben die nötigen Fähigkeiten und vor allem das Interesse, ausführlicheres Feedback zu geben. Sie hinterlassen häufiger globales Feedback zu einer Fan Fiction (Littleton, 2011).

Für sie ist es jedoch häufig schwer, ihre Kommentare in Kontext zu setzen, Kritik und Lob auszubalancieren (Parrish, 2007) und sicherzustellen, dass die Kritik hilfreich und nicht entmutigend für den Autor ist. Zudem möchten sie sich häufig vor negativen Reaktionen der Autoren absichern, indem sie sich selbst als erfahrene Fan Fiction Autoren und Leser ausweisen, um von der Community anerkannt zu werden und mögliche Zweifel an ihrer Expertise von vornherein auszuräumen (Magnifico, Curwood

---

5 Kudos ist ein englischer Begriff, der für "Compliments or congratulations" (Oxford University Press, 2017) steht.

& Lammers, 2015). Dies verbraucht jedoch Zeit und Energie, die dem eigentlichen Feedbackprozess zugutekommen könnte.

Cheerleader sind all die Leser, für die der Ausdruck von Emotionen und die Motivation des Autors im Vordergrund steht. Sie sind häufig junge und unerfahrene Mitglieder der Fan Fiction Community und solche, die Schwierigkeiten dabei haben, kritische Kommentare zu hinterlassen. Oft wissen sie nicht, wie sie die eigene Meinung in Worte fassen sollen oder sind sich überhaupt nicht bewusst, weshalb ihnen eine Geschichte gefallen hat oder nicht (Parrish, 2007). Für sie ist wichtig, dass ihnen ihre Hemmungen genommen werden und sie unkompliziert und direkt ihr Feedback hinterlassen können ohne Gefahr zu laufen, missverstanden zu werden (Sheffield, 2015). Die Cheerleader hinterlassen daher meist mehr lokales Feedback, während Kritiker dazu tendieren, auch globales Feedback zu geben (Littleton, 2011).

## 3.2 Analyse der Kommentare in Fan Fiction Communities

Wie Kapitel 2.6 zeigt, nimmt Feedback in Form von Kommentaren in der Fan Fiction Community einen hohen Stellenwert ein, wobei besonders viel Wert auf positive und konstruktive Kommentare gelegt wird. Um die Interaktion zwischen Lesern und Autoren in diesem Konzept zu optimieren, muss an dieser Stelle deshalb zunächst festgestellt werden, wie zahlreich Kommentare in der Fan Fiction Community sind, wie diese inhaltlich variieren und wie häufig diese unterschiedlichen Inhalte vertreten sind.

### 3.2.1 Häufigkeit

Eine genaue Bestimmung der Häufigkeit von Feedback in der gesamten Fan Fiction Community ist aufgrund ihrer Größe und Heterogenität unmöglich. Jedoch lassen sowohl mehrere Studien als auch Statistiken aus der Community darauf schließen, dass es noch viel ungenutztes Potenzial gibt.

Parrish (2007) stellt fest, dass durchschnittlich weniger als 1% der Leser einer Fan Fiction überhaupt Feedback hinterlassen und dass sich diese geringe Zahl nachweislich negativ auf die Motivation von Autoren auswirkt. Evans et al. (2017) bemerken zudem, dass bekannte Autoren einen deutlichen Vorteil haben, da sie mehr und ausführlicheres Feedback erhalten.

Nutzt man die Suchfunktion auf *archiveofourown.org*, um alle Fan Fictions ohne Kommentare anzeigen zu lassen, findet man ca. 900.000 Fan Fictions, von einer Gesamtzahl von rund 2,7 Millionen (Stand Januar 2017). Somit haben etwa ein Drittel der Fan Fictions in diesem Archiv bisher keinen einzigen Kommentar erhalten, wobei sich durch dieselbe Suchfunktion feststellen lässt, dass nur ca. 3700

(0,137%) Fan Fictions ohne einen einzigen Aufruf und ca. 119.000 (4,4%) ohne ein einziges Kudos zu finden sind. Auch eine vom offiziellen Blog von AO3 veröffentlichte Statistik bestätigt diese Diskrepanz: Im Jahr 2015 wurden 62,5 Millionen Kudos hinterlassen, jedoch nur 8,9 Millionen Kommentare verfasst (AO3 News, 2016a), somit kommt auf 7 Kudos nur ein einziger Kommentar.

Und auch bei den vorhandenen Kommentaren gibt es entscheidende Unterschiede, denn nicht alle sind gleichwertig. Sogenannte "Fangirl-Comments" (Lammers, 2013, S. 14), also Kommentare, die sehr knapp, oberflächlich und durchweg positiv gehalten sind, bilden einen Großteil der Kommentare in der Fan Fiction Community. Nur wenige Leser verfassen wirklich kritisches oder konstruktives Feedback, welches dem Autor hilft, seine Arbeit zu verbessern (Magnifico, Curwood & Lammers, 2015). Zwar haben auch die kürzeren Kommentare einen gewissen Wert, doch viele Autoren betonen, dass sie gerne mehr tiefergehendes Feedback erhalten würden (Lammers, 2013).

### 3.2.2 Kommentar-Kategorien

Im Gegensatz zu akademischen Bewertungskriterien gibt es bei Fan Fictions keinen einheitlichen Maßstab, nach dem die Leser ihre Bewertung einer Fan Fiction richten. Es hängt daher stark von den Interessen und Kenntnissen des Lesers, den Konventionen des jeweiligen Fandoms und nicht zuletzt der Fähigkeiten des Autors zur Kommunikation seiner Bedürfnisse ab, wie der Inhalt von Kommentaren ausfällt.

Einige Fans legen sehr viel Wert darauf, dass eine Geschichte trotz interessanter neuer Ideen dennoch nicht dem Canon Material widerspricht (Parrish, 2007), während andere besonders kreative und fesselnde Handlungen bevorzugen (Black, 2007) oder auch die realistische Darstellung menschlicher Erfahrungen priorisieren (Parrish, 2007). Manche Fandoms wiederum legen Wert auf die Einbeziehung typischer Elemente aus der Kultur des Ausgangstextes (Black, 2007). Fan Fiction Autoren, die über japanische Animes und Mangas schreiben, verwenden beispielsweise häufig die in der japanischen Sprache typischen Namenssuffixe und Begriffe. Zwar sind Themen wie Grammatik und Rechtschreibung nicht völlig trivial, immerhin ist ein gewisser Standard für die Lesbarkeit unverzichtbar, doch sie sind nicht das Hauptkriterium (Black, 2007) und werden eher selten angesprochen, da diese schnell an den ungeliebten Schulunterricht erinnern (Parrish, 2007).

Da der Umfang dieser Arbeit nicht ausreicht, um eine langfristige Studie der Fan Fiction Community und eine darauf basierende, eigenständige Entwicklung von Kategorien vorzunehmen, werden zwei Studien (Littleton, 2011; Evans et al., 2017) herangezogen, welche das Feedbackverhalten in Fan Fiction Communities bereits analysiert und kategorisiert haben.



Littleton (2011) modifizierte Kategorien für Feedback im akademischen Bereich und identifizierte insgesamt sieben relevante Feedbackkategorien in Fan Fiction Communities. Nach der Festlegung der Kategorien wurde auch die Häufigkeit jeder Kategorie ermittelt, dazu wurde das G.I.Joe Fandom auf *FF.net*

#	Kategorie	Beschreibung	FF.net	JB
L1	Global Praise	Diese Kommentare loben und motivieren den Autor, jedoch ohne Begründung oder Empfehlungen zur Verbesserung des Textes.	55%	10%
L2	Personal Response	Der Autor selbst und nicht seine Fan Fiction stehen im Mittelpunkt dieser Kommentare. Sie bieten kaum nützliche Information für den Autor.	4%	5%
L3	Text Playback	Aufbau, Wirkung und Effektivität des Textes werden in diesem Feedback thematisiert.	18%	18%
L4	Sentence Edits	Grammatikalische Fehler auf der Satzebene werden kommentiert. Konstruktiv, aber ohne Strategie zur Verbesserung oder Vermeidung des Fehlers. Besonders häufig von unerfahrenen Lesern, da es keinen Angriff auf die Ideen eines Autors darstellt.	1%	23%
L5	Word Edits	Rechtschreibfehler oder Fehler in der Wortwahl werden angemerkt. Häufig von unerfahrenen Lesern.	1%	12%
L6	Reader's Need	Kommentare, die aufzeigen inwieweit es dem Autor gelingt, bedeutungsvolle Reaktionen beim Leser auszulösen und seine Bedürfnisse zu erfüllen. Gilt als besonders hilfreich für Autoren, da Ausdruck von positiven wie negativen Reaktionen wichtige Anhaltspunkte zu den Stärken und Schwächen des Textes gibt.	20%	31%
L7	Global Criticism	Diese Feedbackkategorie besteht aus negativer, nicht konstruktiver Kritik, welche das Ziel hat den Autor zu beschämen, verunsichern oder beleidigen.	1%	1%

Tabelle 1: Kommentar-Kategorien nach Littleton (Quelle: vgl. Littleton, 2011, S.71-75)

sowie die private Fan Fiction Plattform *Joe Bootcamp* (JB) betrachtet. Die Ergebnisse sind in Tabelle 1 zusammengefasst.

Auffällig ist, dass sich die Häufigkeit der Kommentar-Kategorien in den beiden Plattformen besonders bei den Kategorien L1 "Global Praise" (*FF.net*: 55% | *JB*: 10%), L4 "Sentence Edits" (*FF.net*:1% | *JB*:23%), L5 "Word Edits" (*FF.net*:1% | *JB*:12%) und L6 "Readers Needs" (*FF.net*:20% | *JB*:31%) deutlich unterscheidet.

Auf *FF.net* findet sich somit deutlich mehr positives aber oberflächliches Feedback (L1), während Kritik an der Form selten ist (L4 & L5). Mit 18% Feedback der Art L3 "Text Playback" und 20% der Art L6 "Readers Needs" sind dennoch auch konstruktive Kommentare vorhanden.

Das kleinere *Joe Bootcamp* bietet hingegen deutlich mehr konstruktives Feedback, sowohl auf lokaler (L4 & L5) als auch globaler Ebene (L3 & L6), was dem Zweck der Plattform entspricht, die speziell gegründet wurde, um sich dort auf die Verbesserung der eigenen Schreibfähigkeiten zu konzentrieren

und anderen Mitgliedern zu helfen (Littleton, 2011). Positive Kommentare ohne substantielles Feedback (L1) werden hier mit nur 10% hingegen eher vermieden.

Zudem fällt auf, dass negative Kritik durch die Kategorien L2 "Personal Response" (FF.net:4% | JB:5%) und L7 "Global Criticism" (FF.net:1% | JB:1%) in beiden Communities nur sehr wenig Raum einnimmt.

Evans et al. (2017) führten eine ethnographische Studie durch und analysierten 4500 Leserkommentare, um die Theorie des *Distributed Mentoring*, wie es in Kapitel 2.2.4 beschrieben wird, zu erweitern. Dabei wurden insgesamt 13 Kategorien von Feedback identifiziert und anschließend deren Häufigkeit in verschiedenen Fandoms auf FF.net festgestellt und daraus ein Durchschnitt für die gesamte Plattform gebildet. Ein Kommentar kann in dieser Kategorisierung mehreren Kategorien angehören, wobei die

#	Kategorie	Beschreibung	Häufigkeit
E1	Shallow positive	Positive reviews that do not provide specific feedback about the text.	35,1%
E2	Targeted positive	Reviews positively reflecting on specific aspects.	30%
E3	Targeted corrective or constructive	Critical or neutral feedback on specific aspects of the text, e.g., grammar and plot suggestions.	16,6%
E4	Targeted positive and corrective/constructive	Both sets of feedback must call out specific aspects of the text described in 2 & 3.	5,4%
E5	Non-constructive negative	Troll posts or flames where the reviewer is intentionally antagonizing the author.	1%
E6	Discussions about the story	Reviewers or authors replying to or referencing each other when discussing the story or starting a discussion by asking questions about the story.	8,6%
E7	Discussions not about the story	Reviewers or authors discussing topics unrelated to the story, e.g., daily life.	1,9%
E8	Fandom remarks	Reviewers drawing on canon or fanon (fan canon) to position themselves with regard to their fan knowledge.	10,4%
E9	One-sided connection	Comments suggesting an ongoing relationship on the reader's side, e.g., following the author's collective work.	3,9%
E10	Two-sided connection	Comments suggesting an ongoing relationship between the reader and the author.	1,2%
E11	Review fishing	Reviewers asking for reviews on their own fanfictions.	0,3%
E12	Update encouragement	Encouraging the author to write more.	27,6%
E13	Miscellaneous	Undecipherable text or otherwise uncategorizable.	1,6%

Tabelle 2: Kommentar-Kategorien nach Evans et al. (Quelle: Evans et al., 2017, S.6; leicht modifiziert)

ersten vier Kategorien sich jedoch gegenseitig ausschließen. Die Ergebnisse der Studie sind in Tabelle 2 dargestellt.

Betrachtet man die Häufigkeit der einzelnen Kategorien, zeigt sich, dass positive und ermutigende Kommentare (E1:35,1%, E2:30%, E9:3,9%, E10:1,2% und E12: 27,6%) auf *FF.net* die Mehrheit darstellen. Die Anzahl an konstruktiven und korrektiven Kommentaren (E3:16,6% & E4:5,4%) ist hingegen deutlich geringer.

Auffällig ist außerdem die Kategorie E12 "Update encouragement", die mit 27,6% stark vertreten ist. Kategorie E6 "Discussions about the story" verdeutlicht mit 8,6% zudem die Bereitschaft der Nutzer, miteinander zu diskutieren, trotz der eingeschränkten Kommentarfunktion, die *FF.net* bietet (vgl. Kapitel 3.3).

Negative Kommentare (E5: 1%) oder solche, die nichts mit der Fan Fiction zu tun haben (E7:1,6%, E11:0,3% & E13: 1,6%), sind hingegen sehr selten. Dies deckt sich mit den Beobachtungen von Littleton (2011).

### 3.3 Analyse der Funktionen in Fan Fiction Archiven

Um im Rahmen dieser Arbeit eine erweiterte Feedbackfunktion für eine online Fan Fiction Community zu konzipieren, findet in diesem Kapitel eine IST-Analyse der vorhandenen Feedbackfunktionen in Fan Fiction Archiven statt. Als Feedbackfunktion wird dabei jede Funktion gesehen, die es Autoren und Lesern erlaubt, miteinander zu kommunizieren oder Informationen über diese Kommunikation abzurufen. Stellvertretend werden die beiden größten Archive *FF.net* und *AO3* betrachtet und auf die Umsetzung dieser Funktionskategorien hin untersucht.


Die folgenden fünf Funktionskategorien wurden durch die Literaturrecherche identifiziert:

1. Kommentarfunktion
2. Funktionen zur positiven Bestärkung
3. Author's Notes
4. Kommentar-Feedback Statistiken

Dieses Kapitel untersucht somit die Fragen, welche Feedbackfunktionen die Fan Fiction Archive derzeit anbieten und wie diese funktionieren. In Kapitel 4.1.3 werden die Ergebnisse zusammengetragen und bilden die Grundlage für das in Kapitel 4.2 vorgestellte Konzept.

### 3.3.1 Kommentarfunktion

*Fanfiction.net* erlaubt es Nutzern, pro Kapitel genau ein Review abzugeben. Das Kommentarfeld befindet sich am Ende jeder Geschichte und ermöglicht es, neben dem Verfassen von Text zudem eine Fan Fiction oder den Autor zu favorisieren oder ihnen zu folgen (s. Abb. 1). Sobald ein Leser einen Kommentar hinterlassen hat, wird ihm eine kurze Dankesnachricht angezeigt.



The image shows a web form for writing a review. At the top is a large text area with the placeholder text "Type your review here...". Below the text area are two rows of checkboxes. The first row is labeled "Favorite : Story" followed by an unchecked checkbox, and "Author" followed by an unchecked checkbox. The second row is labeled "Follow : Story" followed by an unchecked checkbox, and "Author" followed by an unchecked checkbox. To the right of these checkboxes is a button that says "Post Review as Darayawastaken". Below the form is a horizontal bar with three buttons: "Actions" with a small upward arrow, "Share" with a share icon, and "Follow/Favorite" with a heart icon.

Abbildung 1: Kommentarfeld auf FF.net (Quelle: fanfiction.net)

Angezeigt werden Kommentare jedoch erst bei Klick auf die verlinkte Zahl der Reviews im Header der Fan Fiction (s. Abb. 9, S.49), woraufhin eine separate Seite mit allen Kommentaren angezeigt wird (s. Abb. 2). Jeder Kommentar kann hier vom Autor durch Klick auf das gelbe Dreieck gemeldet und seine Löschung beantragt werden. Kommentare von registrierten Nutzern können durch Klick auf die Sprechblase über eine private Nachricht beantwortet werden, wobei der Originalkommentar zitiert wird, um den Kontext der Antwort zu erhalten. Die Nutzung von Emoticons oder Textformatierungen wird nicht unterstützt.

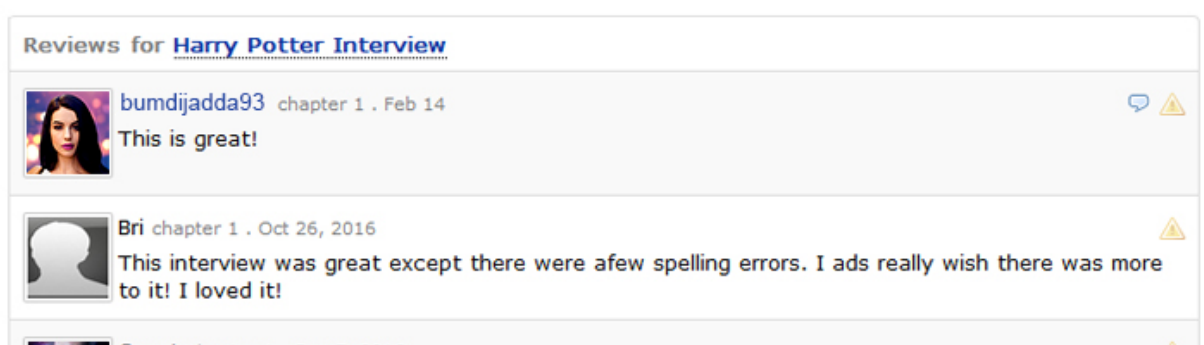


Abbildung 2: Kommentarseite einer Fan Fiction auf FF.net (Quelle: fanfiction.net)

In den Einstellungen kann ein Autor zudem festlegen, ob er Kommentare von nicht registrierten Nutzern moderieren möchte, und er kann diese zu jeder Zeit aus seiner Fan Fiction löschen.

Auf AO3 gibt es keine Beschränkung der Kommentare und Antworten sind öffentlich möglich. Das Kommentarfeld befindet sich am Ende jeder Geschichte (s. Abb. 3), die Kommentare anderer sind per Default versteckt, können aber mit einem Klick auf den Button "Comments" unterhalb des Kommentarfeldes eingeblendet werden und erscheinen auch automatisch nachdem ein Kommentar abgeschickt wurde. Anders als bei *FF.net* können im Kommentarfeld HTML tags verwendet werden, jedoch werden auch hier keine Emoticons unterstützt.

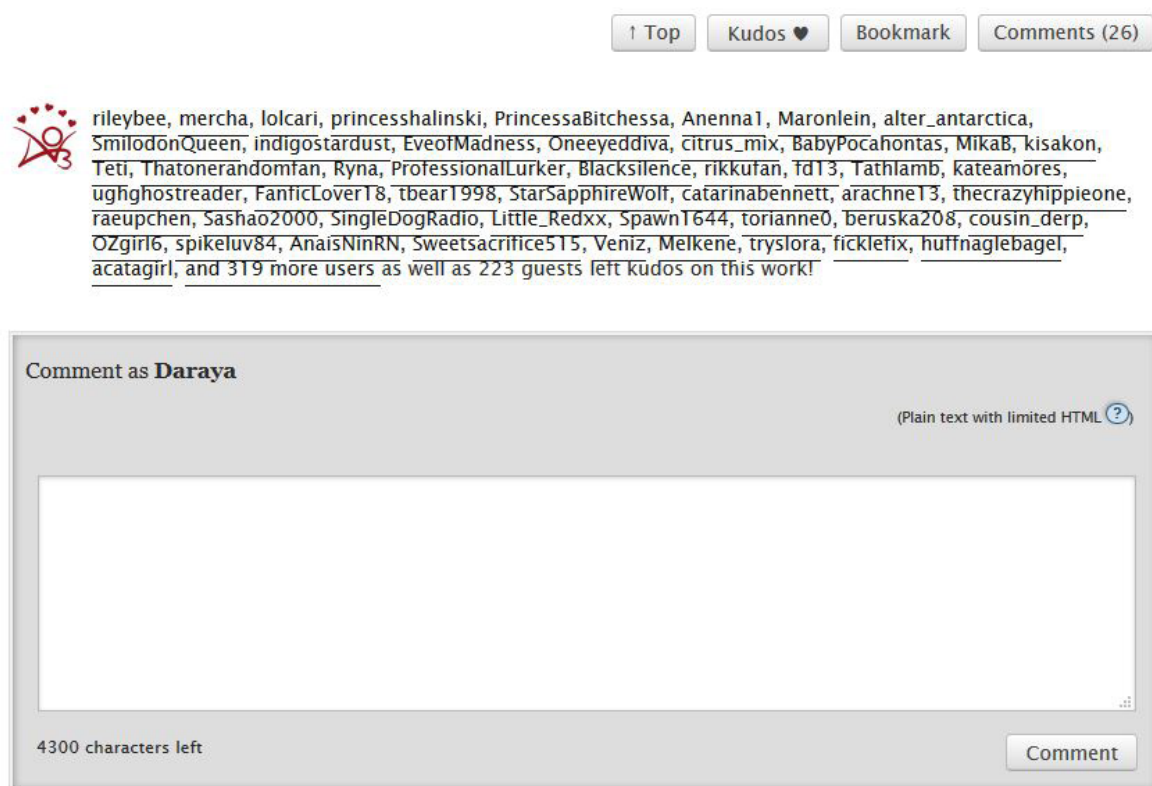


Abbildung 3: Kommentarfeld und Kudos auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

Über den Button "Reply" (s. Abb. 4, S.46) kann jeder auf einen Kommentar antworten. Diese Antwort wird unterhalb des entsprechenden Kommentars eingerückt dargestellt. Der Autor hat zudem die Möglichkeit, die Kommentare anderer zu löschen und die eigenen zu editieren oder zu löschen. Die wechselnde Hintergrundfarbe von weiß und hellgrau ist dabei unabhängig davon, ob es sich um eine Antwort oder den nächsten Kommentar handelt und dient nur der Unterscheidung von aufeinanderfolgenden Kommentaren (s. Abb. 4). Des Weiteren kann über den Button "Thread" (s. Abb. 4) ein Kommentar und alle darauf bezogenen Antworten auf einer separaten Seite angezeigt werden, um bei längeren Diskussionen Übersichtlichkeit zu bewahren.

Bevor ein Autor seine Fan Fiction auf AO3 veröffentlicht, hat er zudem die Möglichkeit, diverse Einstellungen bezüglich der Kommentare vorzunehmen: dass eine Fan Fiction nur für registrierte Nutzer sichtbar ist, dass keine anonymen Kommentare hinterlassen werden dürfen und dass er Kommentare moderieren kann, sie also erst nach Prüfung durch den Autor veröffentlicht werden. Per Default sind diese Optionen deaktiviert.

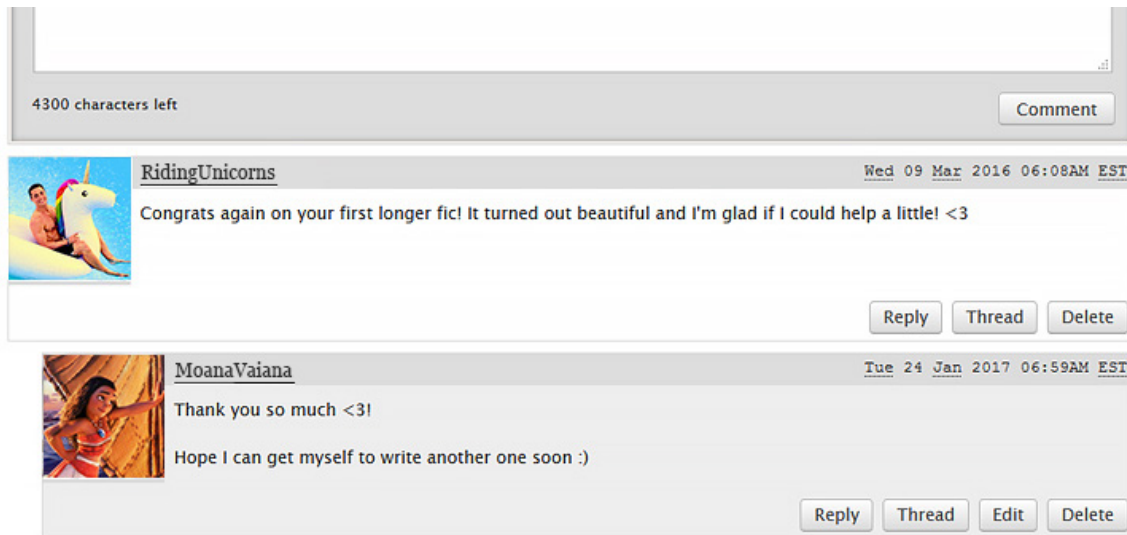


Abbildung 4: Kommentare auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

### 3.3.2 Funktionen zur positiven Bestärkung

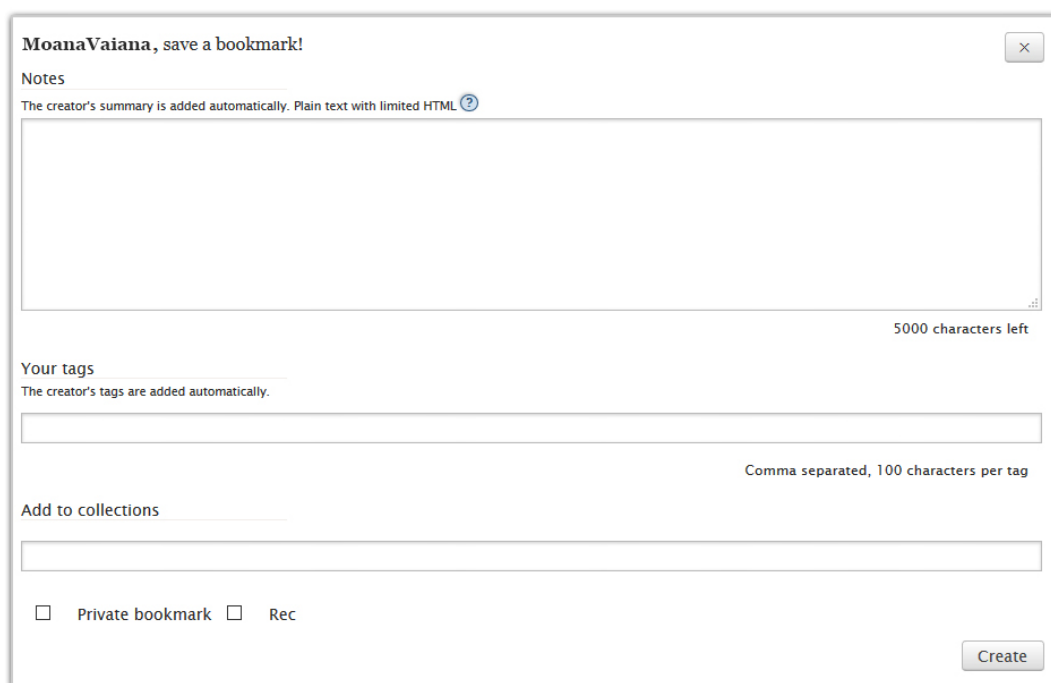
Sowohl zu Beginn (s. Abb. 9, S.49) als auch am Ende (s. Abb. 1, S.44) einer Fan Fiction gibt es auf *FF.net* die Möglichkeit, einer Fan Fiction oder deren Autor zu folgen oder sie zu favorisieren. Durch das Folgen erhält der Leser eine Benachrichtigung, wann immer ein neues Kapitel in der Fan Fiction erscheint oder der Autor eine neue Geschichte online stellt. Beim Favorisieren erscheint die Fan Fiction oder der Autor in einer öffentlichen Liste auf dem eigenen Profil und wird so anderen Nutzern empfohlen. Unter dem Button "Actions" unterhalb des Kommentarfeldes findet man zudem die Option eine Fan Fiction zu einer Community hinzuzufügen, in der man Mitglied ist, sie also mit einer bestimmten Gruppe von Nutzern zu teilen.

Auf AO3 finden sich der "Kudos"-, der "Subscribe"- und der "Bookmark"-Button.

Am Anfang jeder Fan Fiction befindet sich der "Subscribe"-Button (s. Abb. 10, S.49), mit dem jeder Nutzer einer Fan Fiction folgen kann, woraufhin er Benachrichtigungen erhält, wenn ein neues Kapitel veröffentlicht wird. Auch auf dem Profil eines Autors ist ein solcher "Subscribe"-Button zu finden, durch den der Nutzer Benachrichtigung über Updates oder neue Uploads dieses Autors erhält.

Der "Kudos"-Button befindet sich am Ende jeder Fan Fiction (s. Abb.3, S.45). Wird ein Kudos vergeben, erscheint der Name des Nutzers in der darunterliegenden Liste oder die Zahl der von Gästen hinterlassenen Kudos steigt und der Leser bekommt eine positive Rückmeldung vom System. Ein Kudos kann von jedem Nutzer nur ein einziges Mal pro Fan Fiction vergeben werden.

Der "Bookmark"-Button ist sowohl am Anfang als auch am Ende einer Fan Fiction zu finden. Bei Klick erscheint ein Formular (s. Abb.5) unterhalb des Kommentarfeldes, welches es dem Leser erlaubt, Notizen und Tags hinzuzufügen und eine Fan Fiction entweder in die private Lesezeichenliste aufzunehmen oder sie in seinem Profil für andere Nutzer zu empfehlen, in dem er die Checkbox "Rec" aktiviert. Ein Autor selbst kann in diesem Archiv nicht auf eine Empfehlungsliste gesetzt werden.



**MoanaVaiana, save a bookmark!**

Notes

The creator's summary is added automatically. Plain text with limited HTML ?

5000 characters left

Your tags

The creator's tags are added automatically.

Comma separated, 100 characters per tag

Add to collections

☐ Private bookmark ☐ Rec

Create

Abbildung 5: Formularfeld zum Anlegen eines Bookmarks auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

### 3.3.3 Author's Notes

Der Begriff Author's Notes stammt aus dem Englischen und beschreibt Anmerkungen des Autors zu Beginn eines Buches. Sie werden in Fan Fiction Communities häufig als "A/N" abgekürzt, stehen dort häufig zu Beginn, aber auch in oder nach dem Text und geben dem Autor die Möglichkeit, direkt zu seinen Lesern zu sprechen (vgl. Herzog, 2014; Black, 2007). Sie werden beispielsweise genutzt, um sich bei Beta-Lesern zu bedanken, spezifisches Feedback zu erbitten, die Idee der Fan Fiction zu erklären oder um auf mangelnde Sprach- oder Schreibkenntnisse hinzuweisen und so mildes Feedback zu erbitten (Black, 2007).



Author's Notes sind auf *FF.net* nicht vom System vorgesehen, werden von Nutzern aber trotzdem häufig verwendet (vgl. Black, 2007). Durch Formatierung werden diese vom restlichen Text abgesetzt und beinhalten neben den zuvor genannten Inhalten auch häufig öffentliche Reaktionen auf Kommentare, die im vorherigen Kapitel hinterlassen wurden. Diese letzte Nutzung ergibt sich daraus, dass *FF.net* es nicht ermöglicht, öffentlich auf Kommentare zu antworten, und Autoren diese Einschränkung auf diese Weise umgehen (vgl. Black, 2007).

Im Unterschied zu *FF.net* sind Author's Notes auf *AO3* vorgesehen und werden deutlich vom restlichen Text abgesetzt (s. Abb. 6). Sie können sich zu Beginn und am Ende einer Fan Fiction befinden.

## Dreams we don't dare dreaming

MoanaVaiana

### Summary:

Based on an anon tumblr prompt : "I love you. I'm completely and utterly in love with you. Please don't get married." derek/isaac

### Notes:

A big thank you to my lovely beta Lessa! Couldn't have made it without your help and support!

(See the end of the work for more notes.)

iac should have been happy for Derek, for the whole Hale family in fact. Everyone around him seemed to be, as they prepared every little detail for the big day. Even Cora didn't stop smiling as she and Laura had what must've been the 5th

Abbildung 6: Authors Note zu Beginn einer Fan Fiction auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

### 3.3.4 Kommentar-Feedback

Auf *FF.net* kann jeder Nutzer die letzten 300 von ihm hinterlassen Kommentare unter dem Menüpunkt *Review History* einsehen (s. Abb. 7). Auch die Anzahl der *Reviews*, die er selbst verfasst hat, wird in den *Legacy User Stats* angezeigt (s. Abb. 13, S.51). Antworten auf diese Kommentar findet der Nutzer entweder in der separaten Inbox oder in manchen Fällen in den *Author's Notes* der Fan Fiction, die kommentiert wurde.

My Review History		
Story	Review Date	Story Updated
@Adventures Down Under	1/16/17	3/26/09
What an incredible story! you did soooo well with the characterization i just love every part of it! thank you!		
@La confiance absolue, Ch 1	5/27/10	4/25/10
First: sorry, but I have to write english. Reading french was hard but writing is impossible, it would take ages and you wouldn't understand it nonetheless.		

Abbildung 7: Review History auf FF.net (Quelle: fanfiction.net)



AO3 bietet dem Nutzer keine Zusammenfassung hinterlassener Kommentare, weder statistisch noch im Volltext. Jedoch werden Antworten auf eigene Kommentare auf der Startseite angezeigt und sind auch in einer separaten Inbox zu finden (s. Abb. 8).



Abbildung 8: Anzeige ungelesener Antworten auf der Startseite von AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

### 3.3.5 Statistiken

Schon zu Beginn jeder Fan Fiction zeigt *FF.net* statistische Daten an, hier sind die Anzahl der Reviews, Favs und Follows für jeden einsehbar (s. Abb. 9).

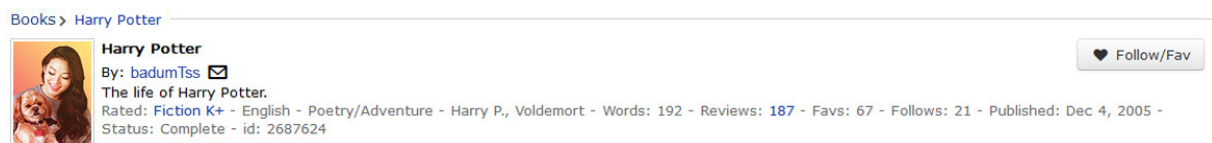


Abbildung 9: Header einer Fan Fiction auf FF.net (Quelle: fanfiction.net)

Auch bei AO3 ist im Kopfteil jeder Fan Fiction für jeden ersichtlich, wie viele Kommentare hinterlassen wurden, wie viel Kudos gegeben wurde, wie oft ein Lesezeichen gesetzt wurde und wie häufig die Fan Fiction aufgerufen wurde (s. Abb. 10). Anders als auf *FF.net* werden bei den Kommentaren auch die Antworten des Autors mit eingerechnet. Am Ende der Fan Fiction kann der Autor zudem einsehen, wer genau Kudos hinterlassen hat (s. Abb. 3, S.45).



Abbildung 10: Fan Fiction Header auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

Beide Archive bieten zudem weitere statistische Daten, die nur für den Autor einsehbar sind.

Auf *FF.net* kann ein Autor über den Menüpunkt *Traffic Stats* die Seiten *Story Stats*, *Legacy Story Stats* und *Legacy User Stats* finden.

In den *Story Stats* finden sich zwei Säulendiagramme. Das Erste zeigt für einen ausgewählten Monat die Anzahl der Aufrufe (blau) und Anzahl einzigartiger Besucher (orange) pro Tag an (s. Abb.11). Dies kann zusammenfassend für alle Fan Fictions des Autors, für eine einzelne Fan Fiction oder ein einziges Kapitel einer Fan Fiction geschehen. Die Wahl eines größeren Zeitraums ist hier nicht möglich. Das zweite Diagramm zeigt die Anzahl der Besucher und Aufrufe pro Land im gewählten Monat an. Unterhalb der beiden Diagramme befindet sich eine Tabelle, welche die Aktivitäten des Monats zusammenfasst. Wurden die Aktivitäten aller Fan Fictions betrachtet, so werden diese hier für jede einzelne Fan

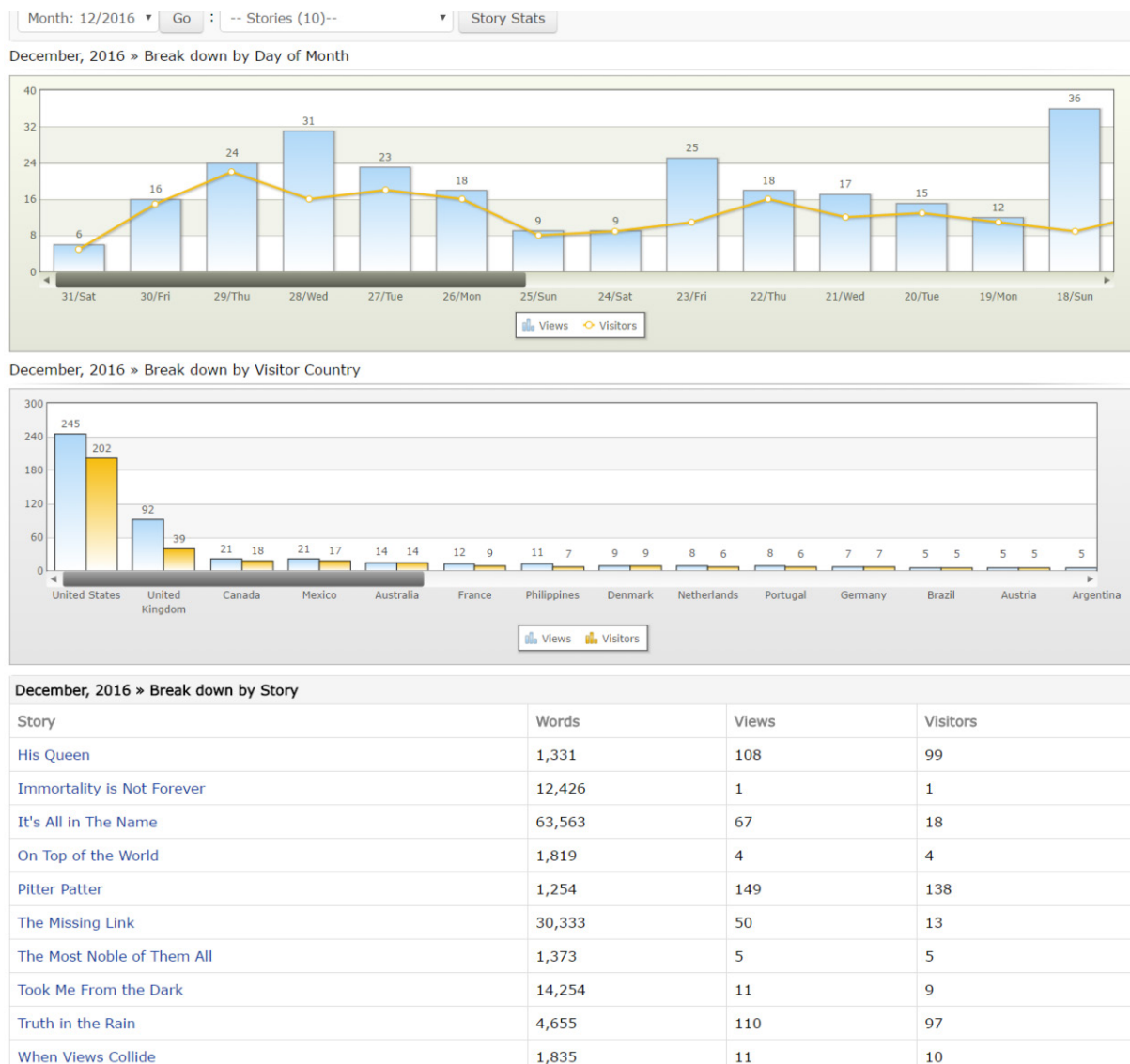


Abbildung 11: Story Stats (Quelle: fanfiction.net)

Fiction separat zusammengefasst. Wurde zuvor die Betrachtung einer einzelnen Fan Fiction gewählt, wird dort nun die Aktivität für einzelne Kapitel dieser Fan Fiction angezeigt.

Die *Legacy Story Stats* geben einen tabellarischen Überblick über die Aktivitäten für jede Fan Fiction eines Autors (s. Abb. 12). Die Felder *Comment*, *Favs* und *Alert* sind jeweils anklickbar und führen den Autor zu einer Übersicht der Kommentare bzw. einer Liste der Leser, die die jeweilige Fan Fiction favorisiert haben oder ihr gefolgt sind. Auch die Gesamtzahl der Aufrufe wird unter *Views* angezeigt und unter *C2s* wird angezeigt wie oft eine Fan Fiction zu einer Community hinzugefügt wird.

Stats Breakdown by Story							
Story	Words	Chaps	Reviews	Views	C2s	Favs	Alerts
<a href="#">His Queen</a>	1,331	1	<a href="#">6</a>	<a href="#">8,577</a>	0	<a href="#">62</a>	<a href="#">24</a>
<a href="#">Immortality is Not Forever</a>	12,426	5	<a href="#">1</a>	<a href="#">317</a>	0	<a href="#">1</a>	<a href="#">3</a>
<a href="#">It's All in The Name</a>	63,563	26	<a href="#">18</a>	<a href="#">10,506</a>	0	<a href="#">24</a>	<a href="#">26</a>
<a href="#">On Top of the World</a>	1,819	1	<a href="#">2</a>	<a href="#">195</a>	0	<a href="#">5</a>	<a href="#">0</a>
<a href="#">Pitter Patter</a>	1,254	1	<a href="#">2</a>	<a href="#">962</a>	0	<a href="#">26</a>	<a href="#">8</a>
<a href="#">The Missing Link</a>	30,333	12	<a href="#">18</a>	<a href="#">3,345</a>	0	<a href="#">11</a>	<a href="#">9</a>
<a href="#">The Most Noble of Them All</a>	1,373	1	<a href="#">3</a>	<a href="#">220</a>	0	<a href="#">11</a>	<a href="#">1</a>
<a href="#">Took Me From the Dark</a>	14,254	1	<a href="#">0</a>	<a href="#">323</a>	0	<a href="#">5</a>	<a href="#">6</a>
<a href="#">Truth in the Rain</a>	4,655	1	<a href="#">6</a>	<a href="#">1,160</a>	0	<a href="#">39</a>	<a href="#">13</a>
<a href="#">When Views Collide</a>	1,835	1	<a href="#">5</a>	<a href="#">1,293</a>	0	<a href="#">9</a>	<a href="#">0</a>

Abbildung 12: Legacy Story Stats (Quelle: fanfiction.net)

Unter *Legacy User Stats* (s. Abb. 13) findet der Autor zudem Informationen darüber, wie oft und von wem er favorisiert und gefolgt wurde, sowie die Gesamtzahl der von ihm geschriebenen Worte und die durchschnittliche Wortzahl in seinen Fan Fictions. Zuletzt wird auch angezeigt, wie oft sein Profil von anderen Nutzern bereits aufgerufen wurde. Auch hier kann eine Liste der Nutzer eingesehen werden, die den Autor favorisiert haben oder ihm gefolgt sind.

General User Stats
You are on the favorites list of <a href="#">1</a> members.
You are on the author alert list of <a href="#">0</a> members.
You have submitted a total of <a href="#">13</a> signed reviews.
Total words archived : <a href="#">2,605</a> words.
Average number of words per story : <a href="#">2,605</a>
Total views to Profile Page : <a href="#">181</a>

Abbildung 13 : Legacy User Stats (Quelle: fanfiction.net)

Auf AO3 hat der Autor unter dem Menüpunkt Statistics die Möglichkeit, die Daten all seiner Fan Fiction für jedes einzelne Jahr oder für seine gesamte Mitgliedschaft anzeigen zu lassen, was ihm einen ganzheitlichen Überblick über seine Leistung und die Reaktionen seiner Leser über eine größere Zeitspanne hinweg gibt (s. Abb. 14).

Unterhalb dieser Zusammenfassung befindet sich ein Diagramm der Top Fünf Fan Fictions. Der Autor kann diese nach diversen Kriterien sortieren (s. Abb. 15). So kann sich der Autor etwa einen Überblick verschaffen, für welche Fan Fictions die meisten Lesezeichen gesetzt wurden oder welche die meisten Kommentare erhalten haben.

Zuletzt wird dem Autor noch eine Übersicht der Statistiken jeder einzelnen Fan Fiction geboten (s. Abb. 16). Deren Reihenfolge ist ebenfalls abhängig von der gewählten Sortierung (s. Abb. 15) und kann zudem nach Fandoms getrennt angezeigt werden. Sie gibt dem Autor einen schnellen Überblick über die Zahlen zu jeder einzelnen Fan Fiction.

Mit einem Klick auf die Anzahl der Lesezeichen im Kopfbereich der Fan Fiction kann ein Autor zudem einsehen, welche Nutzer ein Lesezeichen vergeben haben, welche Notizen sie hinzugefügt haben und ob das Lesezeichen öffentlich oder privat angelegt wurde (s. Abb. 17).

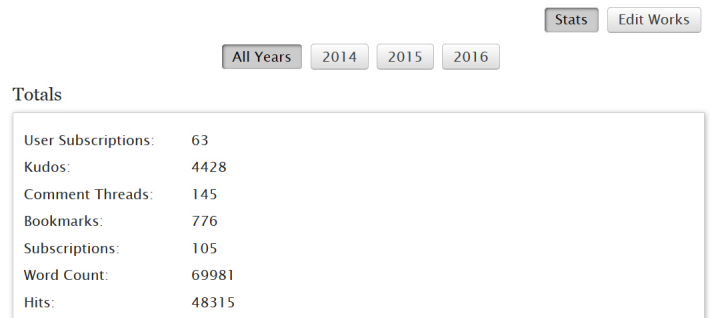


Abbildung 14 : Statistik aller Fan Fictions eines Autors auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

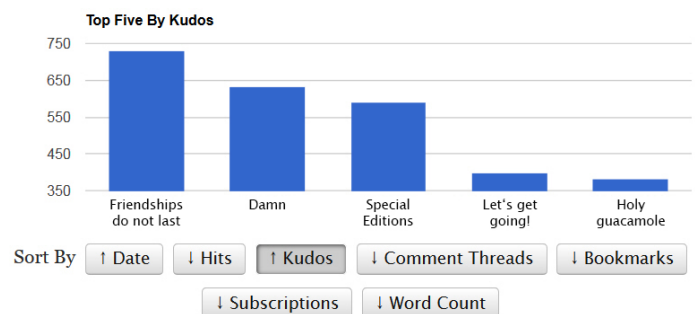


Abbildung 15 : Die Top Five Fan Fictions auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

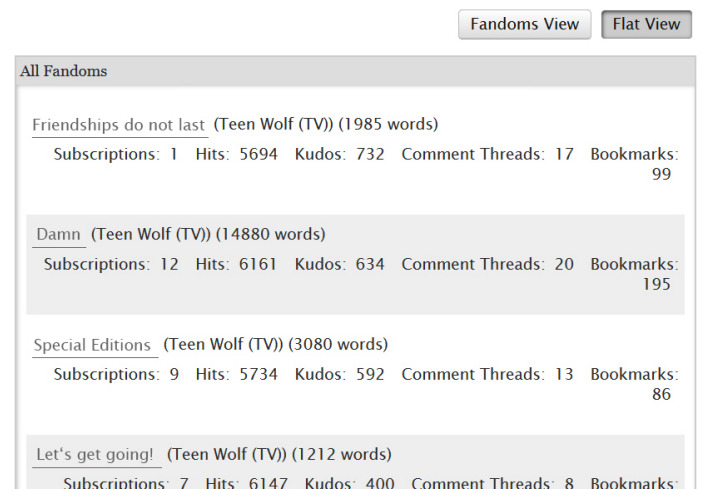


Abbildung 16 : Übersicht der Statistiken aller Fan Fictions auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

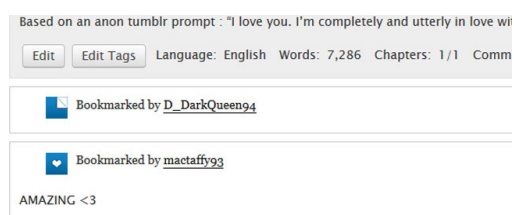


Abbildung 17 : Liste der Lesezeichen zu einer Fan Fiction auf AO3 (Quelle: archiveofourown.org)

## 3.4 Analyse weiterer Tools

Um für das Konzept weitere Ansätze zur Optimierung der Autor-Leser Interaktion zu finden, werden im folgenden Kapitel Tools analysiert, die ähnliche Funktionalitäten bieten, jedoch in einem anderen Kontext genutzt werden. Hier soll die Frage beantwortet werden, welche anderen Lösungsmöglichkeiten es für die zuvor analysierten Funktionskategorien gibt. Unter anderem werden zwei Anwendungen für Peer-Feedback im akademischen Bereich untersucht:

*Eli Review*, eine Plattform, die Lehrkräfte dabei unterstützt, ihre Studenten im Feedbackprozess und der Überarbeitung eigener Texte anzuleiten und damit Schreibfähigkeiten und kritisches Denken fördert. Studenten laden dort ihre eigenen Texte hoch und erhalten Feedback von ihren Kommilitonen. So wird der Feedback-Prozess sichtbar und bewertbar gemacht und Studenten lernen, besseres Feedback zu geben.

*nota bene* ist ein von Zyto (2014) entwickeltes und getestetes webbasiertes kollaboratives Tool für Anmerkungen an Texten, welches die Kommunikation zwischen Studenten und Lehrern unterstützt und das Verstehen von Kurslektüre verbessert.

Neben diesen beiden Tools werden zudem Funktionen auf *Facebook* und *BuzzFeed* analysiert, welche für die zuvor definierten Funktionskategorien relevant sind.

### 3.4.1 Kommentarfunktion

Auf *Eli Review* kann die Kommentarfunktion von der Lehrkraft angepasst werden, um Studenten dazu anzuleiten, die Texte auf relevante Kriterien hin zu bewerten (s. Abb. 18). Dabei kann die An- oder Abwesenheit bestimmter Aspekte über Checkboxen angegeben werden, der Text auf eine bestimmte Frage hin auf einer Skala bewertet werden, aber auch kontextuelle und summative Kommentare hinterlassen werden.

*Contextual Comments* sind auf *Eli Review* an bestimmte Textstellen verankert. Wird eine Textstelle markiert, erscheint der Button "Add Comment" und bei einem Klick darauf erscheint rechts neben

#### Trait Identification

Check the box to indicate whether the chunk exhibits the following features:

- ☐ Sentences follow Subject-Verb-Object pattern
- ☐ Each sentence contains a single independent clause.
- ☐ Advance organizers are used prior to a list of steps or options.

#### Scaled Responses

How reusable is this chunk? 5 stars = reuse with little or no revision, 1 star = not reusable without revision

Your rating: ☆☆☆☆☆

#### Contextual Comments



Point to any changes the writer can make to enhance the reusability of this chunk.

Add a Comment

Abbildung 18: angepasstes Kommentarfeld in *Eli Review* (elireview.com)



dem Text das Kommentarfeld zusammen mit vom Lehrer zuvor definierten Anweisungen und Tipps, die wichtige Hinweise zum Verfassen von Kommentaren geben (s. Abb. 19).

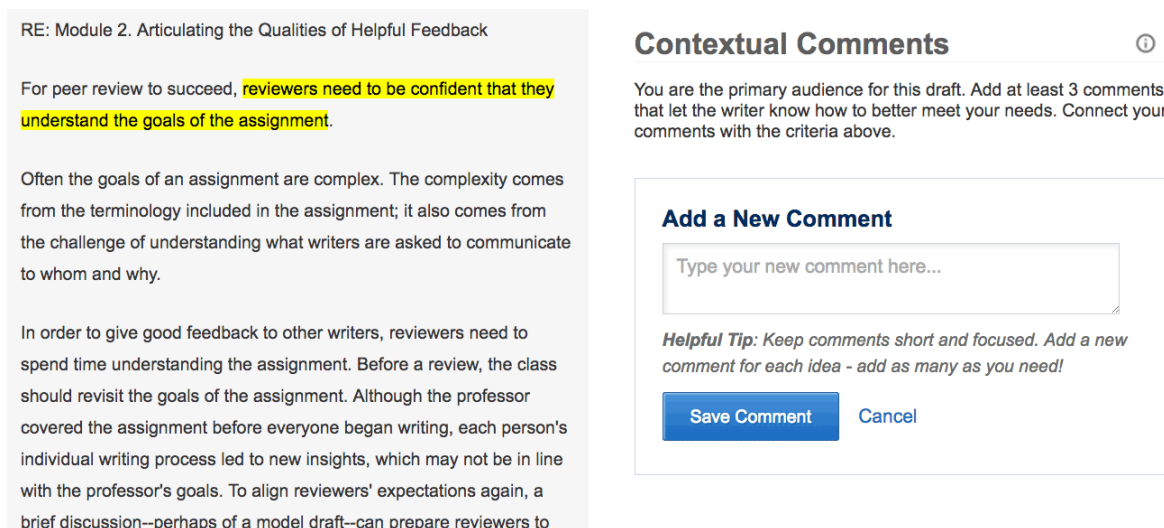


Abbildung 19: Erstellen eines kontextuellen Kommentars in Eli Review (Quelle: elireview.com)

Zyto (2014) erklärt, dass *nota bene* es Studenten ebenfalls erlaubt, kontextuelle Kommentare zu hinterlassen. Während des Lesens kann eine Textstelle markiert werden, woraufhin ein Pop-Up erscheint, in dem der Kommentar verfasst wird. Vor Veröffentlichung des Kommentars kann der Student wählen, ob dieser für alle Kursteilnehmern, nur für die Lehrkräfte oder nur für ihn selbst sichtbar ist und ob der Kommentar anonym oder mit Namen veröffentlicht wird (s. Abb. 20).

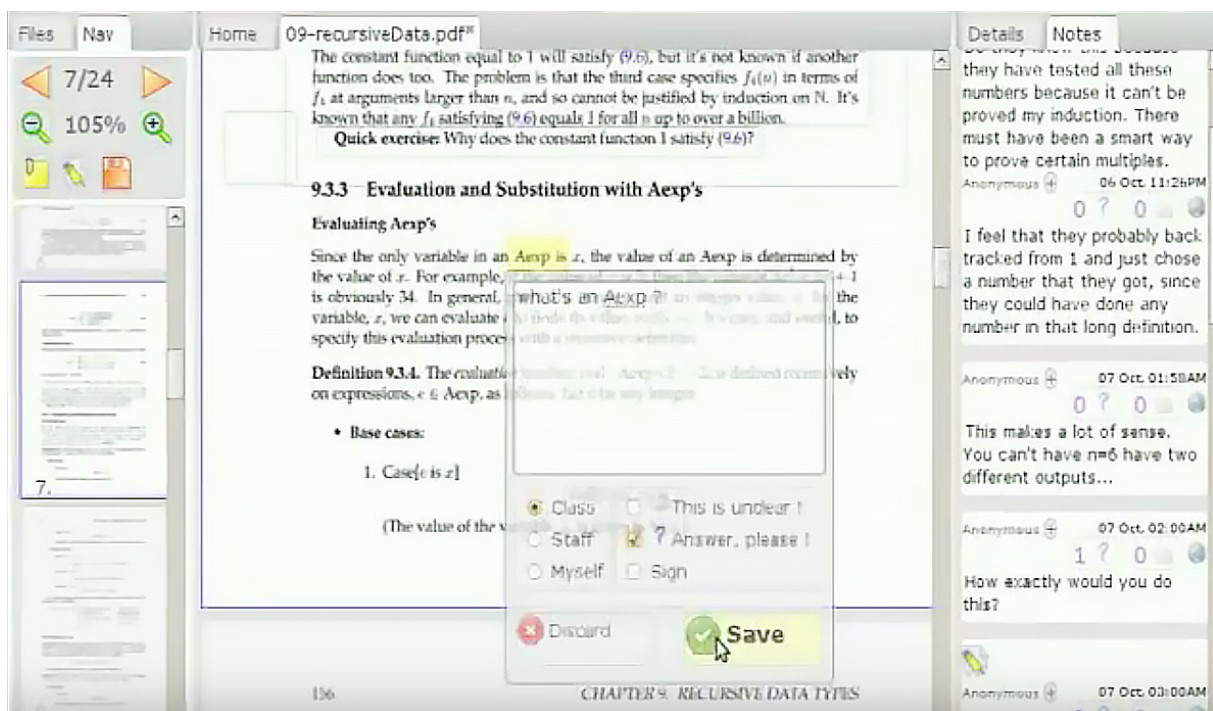


Abbildung 20: Erstellen eines Kommentars in nota bene (Quelle: Screenshot aus Maciel, 2014)

Zyto (2014) beschreibt, dass ein veröffentlichter Kommentar in einer separaten Spalte des Interfaces rechts neben der PDF-Datei erscheint, wo auch alle anderen öffentlichen Kommentare zu finden sind (s. Abb. 20). Klickt man einen anderen Kommentar an, bringt einen dies zu der dazugehörigen Textstelle und umgekehrt. Alle öffentlichen Kommentare können von anderen Studenten oder Lehrkräften nun beantwortet werden.

Auf *nota bene* hat jeder Nutzer zudem ein Dashboard, auf dem er die Aktivitäten in verschiedenen Dokumenten nachvollziehen kann: Antworten auf eigene Fragen oder solche, für die man eine Antwort angefordert hat, werden angezeigt und offene Fragen, an denen besonders viel Interesse besteht, werden hervorgehoben (ebd., 2014). Zudem gibt es eine Collagenansicht, in der nur kleine Ausschnitte des Textes gezeigt werden und ein schneller Überblick über Kommentare und Diskussionen möglich ist sowie das Filtern nach Personen oder Themen (ebd., 2014).

Während der ersten Implementierung mit mehreren Kursen sammelte Zyto (2014) wertvolle Informationen über die Funktionalität von *nota bene* und kam zu folgenden Erkenntnissen:

Zwar war es zu Beginn nötig, das Kommentieren zu erzwingen, indem es Teil der Benotung wurde, um Studenten an das Tool heranzuführen, doch während der Benutzung wurden ihnen die Vorteile des Tools schnell klar und es wurde ein geschätzter Bestandteil des Unterrichts.

1. Besonders gefiel es den Studenten, die Kommentare, Fragen und Antworten ihrer Kommilitonen einsehen zu können, wodurch sie Bestätigung bei eigenen Problemen und ihren Gedankengängen erfuhren und außerdem die Möglichkeit bekamen, anderen zu helfen und tiefgehende Diskussionen zu führen.
2. Dabei stand stets der Text im Mittelpunkt der Diskussion und die räumliche Nähe von Kommentaren, die sich auf ähnliche Inhalt bezogen, erleichterten das Verständnis komplexer Themen.
3. Wichtig ist, dass Kommentare möglichst einfach abzugeben sind - dabei sind Pflichtfelder etwa hinderlich - und auch der Lesefluss in der PDF darf nicht durch Markierungen behindert werden.
4. Während der Tests musste zudem der Algorithmus zur Positionierung von Kommentaren angepasst werden, da deren große Anzahl die Übersichtlichkeit stark beeinträchtigte.

Parrish (2007) untersucht auch kleinere Fan Fiction Communities und beobachtet, dass diese häufig Internetforen zum Teilen ihrer Fan Fictions nutzen. Bei diesen werden Kommentare direkt unter einem Kapitel gepostet und das folgende Kapitel wiederum unterhalb dieser Kommentare. So sind die Kommentare nicht von der Fan Fiction zu trennen und Leser müssen zumindest über sie hinweg scrollen, um zum nächsten Kapitel zu gelangen. Dadurch werden Kommentare Teil des Leseerlebnisses und sind

beim Verfassen eines Kommentars sichtbar, womit Leser eher die Reaktionen anderer in ihr eigenes Feedback miteinbeziehen. Da auch die Antworten des Autors dort sichtbar sind, wird der Austausch zwischen Autor und Leser ein Teil der Fan Fiction und erweitert diese.

### 3.4.2 Funktionen zur positiven Bestärkung

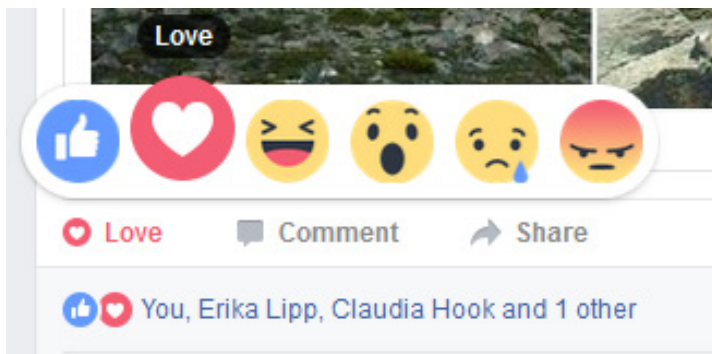


Abbildung 21: Reaktionen auf Facebook  
(Quelle: facebook.com)

Facebook ermöglicht es Nutzern seit 2016, nicht nur mit einem 'Gefällt mir', sondern auch mit fünf weiteren Emotionen auf Beiträge zu reagieren (s. Abb. 21). Die sechs unterschiedlichen Reaktionen sind als Symbole und Smileys dargestellt und zusätzlich erscheinen beim Hovern die Beschreibungen "Like", "Love", "Haha", "Wow", "Sad" und "Angry". Diese Reaktionen erlauben es Benutzern, ihre Emotionen zu einem Beitrag differenzierter auszudrücken, da ein "Gefällt mir" nicht immer angebracht ist. Beispielsweise bei einem Beitrag über eine Gewalttat könnte ein "Gefällt mir" leicht

als Unterstützung dieser Tat verstanden werden, die Reaktionen "Sad" oder "Angry" hingegen drücken Mitgefühl mit den Opfern oder Ablehnung der Tat aus. Alle Reaktionen sind zwischen Beitrag und Kommentarfeld zu finden, durch Hover auf dem "Gefällt mir"-Button. Unterhalb der Funktion wird eine Auflistung gezeigt, welche die beliebtesten drei Reaktionen in absteigender Reihenfolge zeigt sowie die Namen beziehungsweise Anzahl der Nutzer, die reagiert haben. Bei Klick auf die Auflistung der abgegebenen Reaktionen kann man zudem einsehen, wie häufig jede einzelne Reaktion abgegeben wurde und von wem.

Das Medienportal *BuzzFeed* bietet seinen Nutzern ebenfalls am Ende jedes Artikels die Möglichkeit, mit nur einem Klick auf den Beitrag zu reagieren. Die Reaktionen werden dort unter "Your Reaction?" als kurze Ausrufe oder Symbole dargestellt und deren Häufigkeit wird direkt in Diagrammform und durch absteigende Sortierung angezeigt (s. Abb. 22). Insgesamt bietet *BuzzFeed* elf verschiedene Reaktionen

(<3, </3, OMG, WTF, FAIL, TRASHY, LOL, CUTE, EW, WIN, YAAASS) und stellt diese in Textform dar, abgesehen von den beiden Herzen.

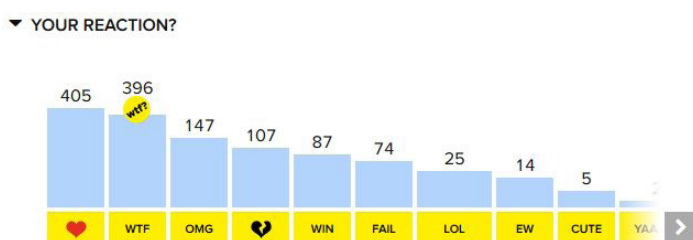


Abbildung 22: "Your Reaction?" (Quelle: buzzfeed.com)



### 3.4.3 Kommentar-Feedback

In *Eli Review* kann der Autor eines Textes jeden Kommentar auf seine Nützlichkeit hin auf einer Skala von 1 bis 5 Sternen bewerten (s. Abb. 23) und besonders hilfreiche Kommentare zu seinem Korrekturplan (s. Abb. 24) hinzufügen. Zudem kann auch die Lehrkraft Kommentare empfehlen, woraufhin ein blaues Thumbs-Up Icon neben dem Kommentar erscheint (s. Abb. 23)

Auf der Übersichtsseite "Feedback You Gave" kann ein Student nun einsehen, wie viele Kommentare er hinterlassen hat und welche Wertung diese erhalten haben (s. Abb. 25). Zudem wird zum Vergleich auch der Kursdurchschnitt angezeigt.

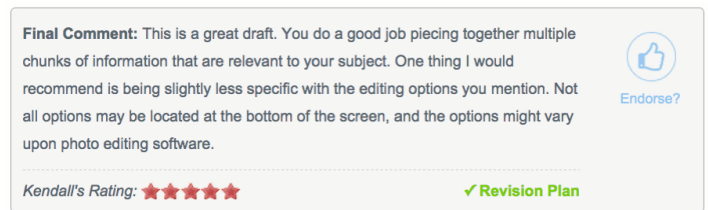


Abbildung 23: ein bewerteter Kommentar auf Eli Review (Quelle: elireview.com)

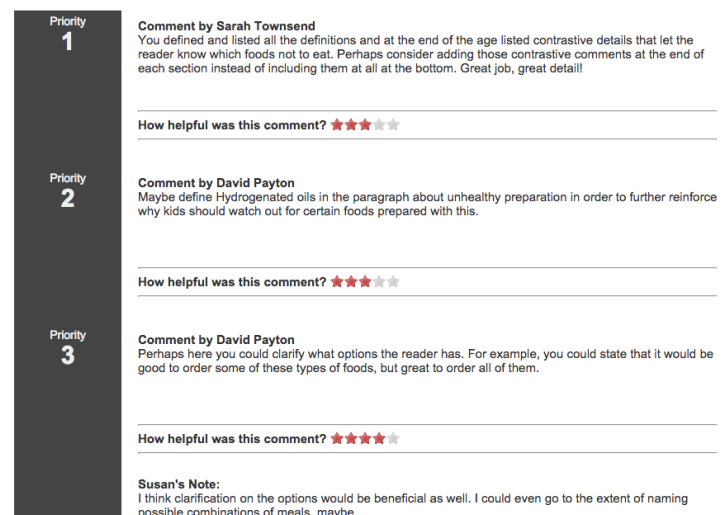


Abbildung 24: ein Revision Plan auf Eli Review (Quelle: elireview.com)

#### Your Performance as a Reviewer

Metric	You	Class Average
Comments Made	9	8.8
Average Comments to Each Group Member	2.2	2.5
Comments Rated By Group Members	0.0%	73.8%
Average Comment Helpfulness Rating	4.67	4.19

Abbildung 25: Übersichtsseite "Feedback You Gave" auf Eli Review (Quelle: elireview.com)

Auf *nota bene* gibt es laut Zytro (2014) die Option, Kommentare anderer zu markieren, dabei ist es möglich Favoriten zu wählen, besonders gute oder schlechte Antworten zu kennzeichnen und erneut die Beantwortung einer noch offenen Frage zu fordern (s. Abb. 20, S.54). Somit muss kein Student einen Kommentar hinterlassen, nur um zu sagen, dass er sich dieselbe Frage stellt, und anderen Studenten und Lehrkräften wird deutlich, dass sich Verständnisprobleme an dieser Stelle häufen. Ein Löschen und Editieren der Kommentare ist nur möglich, solange noch keine Antwort gegeben wurde.

### 3.4.4 Statistiken

Für die Lehrkräfte stellt *Eli Review* viele statistische Übersichten dar. Die Leistungen einzelner Studenten wie auch die des gesamten Kurses können beispielsweise über die gesamte Zeit des Kurses hinweg verfolgt werden, wodurch Leistungen erkennbar und vergleichbar sind (s. Abb. 26a). Das macht es der Lehrkraft möglich, bei ungenügenden Leistungen zeitnahe regulierend einzuschreiten und positive Entwicklungen zu bestärken. Zudem kann es der Lehrkraft auch als Feedback für die eigenen Planung und Durchführung des Kurses dienen (elireview.com, o.J).

#### Student Analytics: Stephen Babasa

Data about a student compiled from participation in this course. [Learn more about student data reports.](#)

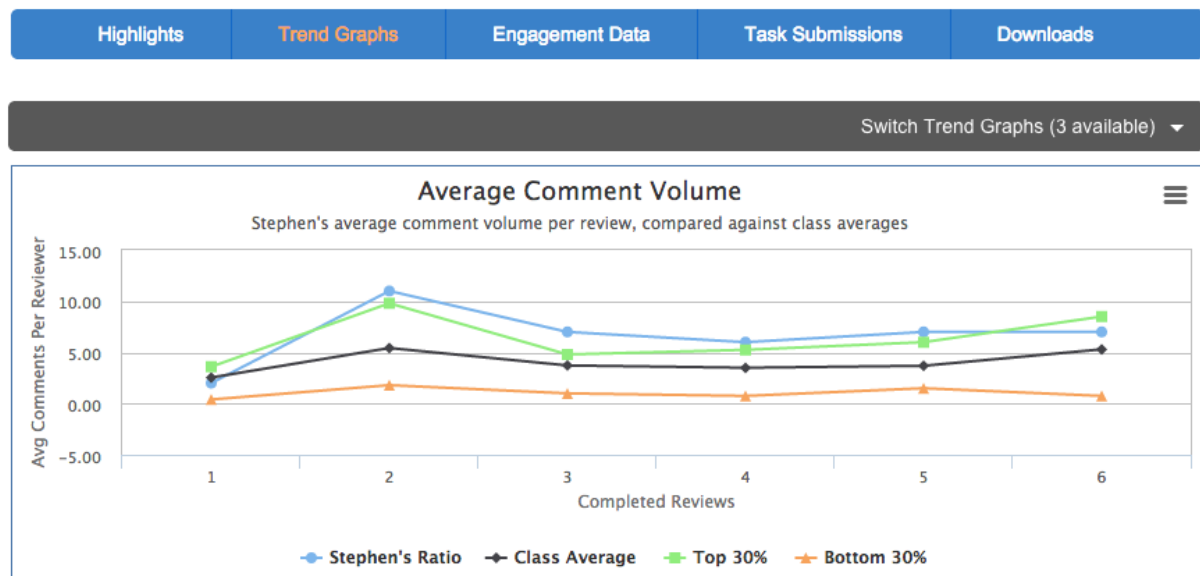


Abbildung 26a: Statistische Übersicht der Leistungen eines Studenten auf Eli Review (Quelle: elireview.com)

# 4. Konzept

## 4.1 Darstellung der Analyseergebnisse

Um eine Grundlage für das in den folgenden Kapiteln vorgestellte Konzept zu schaffen, werden an dieser Stelle die Ergebnisse der in Kapitel 3 vorgenommenen Analyse der Zielgruppen, der Kommentar-Kategorien sowie der Funktionen in Fan Fiction Archiven und Funktionen anderer Tools zusammengefasst. Die Ergebnisse der beiden letzten Analyse-Punkte werden dabei in einem gemeinsamen Kapitel zusammengefasst, da so ein direkter Vergleich stattfinden kann.

### 4.1.1 Ergebnisse der Zielgruppenanalyse

Um herauszufinden, welche Ansprüche die Nutzer an eine erweiterte Kommentarfunktion stellen und welchen Beitrag sie zu leisten bereit sind, wurde in Kapitel 3.1 eine Zielgruppenanalyse durchgeführt, durch welche die drei relevante Zielgruppen Autoren, Kritiker und Cheerleader identifiziert wurden.

Ein erfolgreiches Konzept für Fan Fiction Communities muss viele unterschiedliche Möglichkeiten der Nutzung bieten und darf nur wenige Einschränkungen auferlegen, sodass Nutzer mit unterschiedlichen Fähigkeiten, Kenntnissen und Bedürfnissen sich individuell beteiligen können. Zwang jeglicher Art müssen vermieden und Einstiegshürden niedrig gehalten werden. Das Konzept muss die Mitglieder stattdessen dabei unterstützen, miteinander zu kommunizieren, besonders, wenn es um den Ausdruck gegenseitiger Wertschätzung und Anerkennung geht. Trotz der Pseudonymität muss ein Gemeinschaftsgefühl gefördert werden. Sowohl Autoren als auch Leser möchten, dass ihr Beitrag in der Community wertgeschätzt wird und Feedback von ihr erhalten. Somit darf der Fokus des Konzeptes nicht allein darauf liegen, die Kommentaranzahl für Autoren zu erhöhen, sondern auch der Beitrag der Leser muss mehr Wertschätzung erfahren. Wie die Analyse zeigt, gibt es auf Seite der Autoren auch durchaus die Bereitschaft dafür.

Wichtig ist zudem, dass Emotionen ausgedrückt werden können. Während gerade die Cheerleader ihre emotionale Reaktion zu einer Geschichte möglichst direkt und unmissverständlich ausdrücken möchten, sind auch die Autoren daran interessiert, diese Reaktionen zu erfahren, um Erfolg und Verbesserungspotenzial ihrer Geschichte zu erkennen und auch Feedback von Lesern zu erhalten, die nicht darin geübt sind, Kritik zu verfassen. Zudem können durch den Ausdruck von Emotionen Missverständnisse verhindert werden, gerade, wenn ein Kommentar Kritik enthält. Denn sowohl Autoren als auch Kritiker sind daran interessiert, konstruktives und nützliches Feedback auszutauschen. Dabei gibt es jedoch

Schwierigkeiten, wie den Erhalt des Kontextes oder Ungewissheit bezüglich der Wünsche des Autors. Somit muss die Kommunikation zwischen den Zielgruppen auf diese Aspekte hin optimiert werden.

Da negative Einflüsse, wie beleidigende Kommentare oder übermäßig harsche Kritik, zerstörerisch sein können, muss das Konzept gewährleisten, dass diese möglichst verhindert werden und ihnen effektiv entgegengewirkt werden kann. Zudem muss das System die positiven Reaktionen der Leser hervorheben, während negative keinen Fokus erhalten dürfen. Zuletzt ist es auch wichtig, dass das Hinterlassen von Feedback so unkompliziert, intuitiv und direkt wie möglich gestaltet wird, damit sowohl unerfahrene als auch unkritische Leser nicht vor Hürden gestellt und abgeschreckt werden, sondern auch sie einen Beitrag zur Community leisten können.

#### 4.1.2 Ergebnisse der Analyse der Kommentare in Fan Fiction Communities

Die Analyse in Kapitel 3.2 hat verdeutlicht, dass die Anzahl der Kommentare deutlich geringer ist als die Anzahl anderer positiver Bestätigungen für Fan Fiction Autoren. Für den Erhalt des *Affinity Space*, das eines passionierten, aktiven Publikums bedarf, und der *Gift Culture* (s. Kapitel 2.2.3) ist es daher unbedingt nötig, die Zahl der Kommentare in Fan Fiction Archiven zu steigern. Die Zielgruppenanalyse hat hier bereits Informationen über Bereitschaft und Hemmnisse beim Verfassen von Kommentaren geliefert und die Analyse der Funktionen wird weitere Erkenntnisse darüber liefern, inwieweit die Archive dies bereits unterstützen und was andere Tools in diesem Bereich leisten.

Auch inhaltlich ist Kommentar nicht gleich Kommentar, wie die Analyse zeigt. Im Vergleich der beiden Studien aus Kapitel 3.2 wird deutlich, dass sich deren Ergebnisse weitestgehend überschneiden. Grob können die Kommentar-Kategorien wie folgt zusammengefasst werden:

Positive Kommentare kommen in beiden Studien besonders in dem Archiv *FF.net* sehr häufig vor, wie die Kategorien L1, E1, E2, E9, E10 und E12 verdeutlichen. Dies entspricht der in Kapitel 2.6 beschriebenen positiven Atmosphäre der Fan Fiction Communities. Diese Kommentare sind jedoch meist sehr kurz und oberflächlich. Gemäß der Theorie des *Distributed Mentoring* (s. Kapitel 2.2.4) haben sie dennoch großen Wert durch *aggregation*, *abundance* und *affect*. Diese Eigenschaften sollen durch das Konzept noch zusätzlich unterstützt werden, da davon auszugehen ist, dass diese Art der Kommentare auch weiterhin besonders häufig auftreten wird.

Konstruktives Feedback, unter das die Kategorien L3, L4, L5, L6, E2, E3, E4, E6 und E8 fallen, ist besonders informativ für Autoren und zeigt die Stärken und Schwächen ihrer Texte auf formaler und inhaltlicher Basis an. Idealerweise bietet es auch Lösungsansätze an. Da es nach Evans et al. (2017) und Littleton (2011) deutlich seltener vorkommt als positives Feedback, sollte durch das Konzept die

Häufigkeit solcher Kommentare gesteigert werden, aber auch die Autoren dabei unterstützt werden, möglichst viele Informationen aus dem vorhandenen Feedback zu ziehen und die Leser in eine für sie relevante Richtung zu lenken. Auch die Tatsache, dass konstruktive Kommentare deutlich häufiger im darauf ausgelegten Joey Bootcamp vertreten sind, weist darauf hin, dass die Bereitschaft und Aktivität der Zielgruppe durch das Konzept noch deutlich gesteigert werden kann. Die bisherigen Kategorisierungen unterscheiden jedoch nicht zwischen Kritik an unterschiedlichen inhaltlichen Aspekten des Textes, wie etwa der Handlung oder der Charakterisierung. Für das Konzept ist daher eine differenziertere Kategorisierung erforderlich, welche dem Autor genauere Auskunft darüber gibt, welche Elemente seines Textes besonders häufig kritisiert oder gelobt werden.

Negatives Feedback wurde in beiden Studien nur sehr selten gefunden, was die Kategorien E5, L2 und L7 zeigen. Wie in Kapitel 3.1 bereits festgestellt wird, können Kommentare dieser Kategorien die Motivation eines Autors stark beeinträchtigen. Deshalb liegt es nahe, diese nicht hervorzuheben und damit der in Fan Fiction Communities üblichen positiven Atmosphäre zu entsprechen. Jedoch kann die Erkennung von negativen Kommentaren dazu genutzt werden, diese zu verhindern, beispielsweise indem sie blockiert oder gefiltert werden. Daher muss auch die Kategorie “negatives Feedback” Beachtung im Konzept finden.

Zudem gibt es Kategorien aus den beiden Studien, die für dieses Konzept nicht weiter relevant sind, da sie wenig bis keinen Informationsgehalt für Autoren haben. Darunter fallen die Kategorien E7 “Discussions not about the story”, E11 “Review fishing” und E13 “Miscellaneous”.

### 4.1.3 Analyseergebnisse der Funktionen in Fan Fiction Archiven und weiteren Tools

Die in Kapitel 3.3 vorgenommene Analyse der beiden Fan Fiction Portale zeigt, dass es dort viele Übereinstimmungen und bewährte Funktionen gibt. Jedoch wurden auch Schwächen und Verbesserungspotenzial in beiden Plattformen gefunden. Durch die Analyse weiterer Tools in Kapitel 3.4 wurden zudem Lösungsansätze gefunden, welche an dieser Stelle ebenfalls zusammengefasst werden.

#### **Kommentarfunktion**

Die Analyse der Kommentarfunktionen verdeutlicht, dass *FF.net* seine Nutzer stark einschränkt, da es nur einen Kommentar pro Kapitel zulässt, keine öffentlichen Diskussionen ermöglicht und die Kommentare auf einer von der Fan Fiction getrennten Seite darstellt. Diese Restriktionen werden teilweise aktiv umgangen, indem Autoren die Author’s Notes dazu nutzen, öffentlich auf Kommentare zu antworten oder über private Nachrichten mit einem Leser kommunizieren. Dies zeigt, dass Nutzer bei der Kom-

munikation unterstützt und nicht eingeschränkt werden sollten. Auch im Hinblick auf die Theorien des *Distributed Mentoring* und der *Participatory Culture* (s. Kapitel 2.2) ist die Offenheit von AO3 zu bevorzugen, denn AO3 bietet eine weniger eingeschränkte und besser integrierte Kommentarfunktion, in der Antworten auf- und Diskussionen in den Kommentaren möglich sind und auf derselben Seite dargestellt werden. Dies erfüllt das Bedürfnis der Nutzer nach selbstbestimmter Kommunikation, welches durch die Analyse der Zielgruppe in Kapitel 4.1.1 festgestellt wurde. Auch unterstützt die Kommentarfunktion sie dabei, das Feedback anderer Leser zu beachten, es als Orientierung zur Verbesserung ihres eigenen Feedback zu verwenden und Zweifel an den eigenen Fähigkeiten zu überwinden (Parrish, 2007). Auch in Fan Fiction Foren (s. Kapitel 3.4.1) wurde eine solch offene Kommentarfunktion als positiver Einfluss auf die Nutzer erkannt. Entsprechend dem in Kapitel 2.2.4 beschriebenen *Distributed Mentoring* können Nutzer so ihr Feedback aufeinander aufbauen, unterschiedliche Ansichten diskutieren und somit ein umfangreicheres Feedback hinterlassen.

Beide Archive platzieren die Kommentarfunktion am Ende der Fan Fiction und fördern so hauptsächlich summatives und oberflächliches Feedback. Sowohl Kapitel 2.7 als auch die Analyse weiterer Tools stellt jedoch fest, dass am Text verankerte Kommentare hier deutliche Vorteile bieten: Der Erhalt des Kontextes durch die gleichzeitige Sichtbarkeit von Text und Kommentar ermöglicht einfachere Kommunikation und tiefergehende Diskussionen. Dabei ist besonders wichtig, dass es sich nicht nur um persönliche Anmerkungen handelt, sondern dass auch jeder die Möglichkeit hat, Kommentare zu diskutieren, zu bewerten und zu befürworten. *Eli Review* bietet zudem sowohl verankerte als auch summative Kommentare an, was die Möglichkeiten der Leser zusätzlich erweitert.

Eine solche Vielfalt an Interaktionsmöglichkeiten erlaubt es Benutzern mit unterschiedlichem Erfahrungsgrad, auf eine für sie angenehme Weise mit anderen zu kommunizieren. So würden sowohl die Bedürfnisse der Cheerleader als auch der Kritiker erfüllt, da Nutzer sowohl viele kurze und lokale Kommentare abgeben können als auch einen längeren, abschließenden Kommentar, nachdem die Lektüre beendet ist.

Emoticons können in keinem der Archive benutzt werden. Jedoch würden diese dabei helfen, die Bedeutung von Kommentaren zu verdeutlichen und damit Missverständnissen entgegenwirken (Black, 2005) und den Kommentaren eine zusätzliche Emotionalität verleihen.

Beide Archive geben dem Autor zudem ein gewisses Maß an Kontrolle über die Kommentare, sodass der Autor sich gegen negative oder unangebrachte Kommentare wehren kann. Auch andere Tools, wie *nota bene* und *Eli Review* enthalten hierarchische Unterscheidung von Benutzern, welche jedoch auf einer Lehrer-Schüler Dynamik basieren. In Fan Fiction Communities darf dies nicht ohne weiteres übernommen werden, damit die in Kapitel 4.1.1 festgestellten Bedürfnisse des Autors nicht übergan-

gen werden und dieser zumindest einen gewissen Grad an Kontrolle bewahrt, ohne jedoch in die Rolle eines Lehrers zu rutschen und damit seine Leser einzuschränken.

Ein Vorgehen wie bei *Eli Review*, wo der Lehrer die Kommentarfunktion entsprechend gewünschter Kriterien anpassen kann und seine Tipps beim Verfassen von Kommentaren angezeigt werden, ist ebenfalls ein spannender Ansatzpunkt für die Weiterentwicklung von Kommentarfunktionen in Fan Fiction Communities. Auf diese Weise können Autoren gezielt nach Feedback zu bestimmten Kriterien fragen oder sicher gehen, dass Leser ihre Erfahrung beim Verfassen eines Kommentars beachten. Jedoch muss dabei vermieden werden, dass das Kommentieren mit hohem Aufwand verbunden ist. Beispielsweise könnten Pflichtfelder ein Zwangsgefühl auslösen, das nach den Ergebnissen in Kapitel 4.1.1 nachteilig wäre.

### Funktionen zur positiven Bestärkung

Der einfache Ausdruck von Anerkennung in Form des Kudos auf AO3 ist eine beliebte Option bei Lesern und zusätzliche Motivationsquelle für Autoren. Seine Wirkung wird durch die öffentliche Nennung der Benutzernamen unterstützt, da es sich so um mehr als nur eine unpersönliche Zahl handelt. Seine Aussagekraft ist jedoch beschränkt, da es sich nur um eine summative Wertschätzung handelt und keinerlei Information darüber enthält, was genau dem Leser gefallen hat. Eine Erweiterung der Funktionen, um mehr Information zu übermitteln ohne den Aufwand für die Leser zu erhöhen, stellt daher einen sinnvollen Ansatz dar, um die Interaktion zwischen Autoren und Lesern zu optimieren. Einen Lösungsansatz geben hier die Reaktionsfunktionen von *Facebook* und *BuzzFeed*, die es Lesern erlauben, unterschiedliche Emotionen zum Ausdruck zu bringen.

Im Vergleich fallen deutliche Unterschiede zwischen diesen beiden Funktionen auf. *Facebook* setzt auf die Verwendung von Smileys, welche stellvertretend für emotionale Reaktionen stehen, jedoch kann *BuzzFeed* mit seinen Begriffen differenziertere Reaktionen zulassen, die nicht oder nur schwer durch Smileys auszudrücken wären. Zudem ermöglicht es *BuzzFeed*, durch seine Darstellung der Reaktionen als Säulendiagramm die Gemütslage der Nutzer sehr schnell und genau zu vergleichen. Die große Vielfalt der Reaktionen bei *BuzzFeed* kann aber auch als Nachteil angesehen werden, da sie beinahe doppelt so groß ist wie die auf *Facebook*, und dadurch so viel Platz einnimmt, dass alle 11 Reaktionen nur durch Scrollen zu sehen sind. Im Konzept muss hier eine Balance zwischen Vielfalt und Übersichtlichkeit gefunden und die Reaktionsmöglichkeiten sorgfältig ausgewählt werden.

Auch die Funktionen für Abonnements (AO3: Subscribe | *FF.net*: Follow) und Empfehlungen (AO3: Bookmark | *FF.net*: Fav) haben sich auf den Plattformen bewährt. Sie vermitteln dem Autor das Gefühl eines wartenden Publikums und helfen den Lesern unbeendete Fan Fictions und die Arbeit eines Autors langfristig zu verfolgen, was eine Bindung zwischen Autor und Leser erzeugt. Diese Funktionen werden

auch im neuen Konzept weiterhin verfügbar sein und deren Wirkung idealerweise gesteigert, indem die Stärken beider Systeme kombiniert werden.

### Author's Notes

Author's Notes werden auf beiden Plattformen zur Kommunikation genutzt und sollten daher auch im Konzept Beachtung finden. Eine vergleichbare Funktion wurde in anderen Systemen nicht gefunden.

Um das Potential von verankerten Kommentaren auszunutzen, bietet es sich an, auch Author's Notes als am Text verankerte Elemente zu konzipieren. Damit könnten Autoren gezielt nach Feedback an bestimmten Stellen fragen und Leser hätten zugleich Anhaltspunkte, nach denen sie ihr Feedback verfassen können. Außerdem würde das Vorhandensein von Kommentaren Hemmungen entgegenwirken. So wurde beispielsweise bei *nota bene* beobachtet, dass die ersten Kommentare häufig das Eis brechen. Des Weiteren zeigt die Kommentarfunktion in *Eli Review* einen interessanten Lösungsansatz, da dort die Lehrkraft das Feedback gezielt anleiten kann, indem sie Checklisten, Bewertungsskalen und Hinweise erstellen kann.

### Kommentar-Feedback

Die Analyse in Kapitel 3.3 macht deutlich, dass Feedback zu Kommentaren kaum bis gar keine Rolle in den beiden betrachteten Archiven spielt. Zwar gibt es eine Benachrichtigung bei Antworten auf die eigenen Kommentare und *FF.net* zeigt Nutzern die Anzahl ihrer verfassten Kommentare an und lässt sie diese einsehen, doch die Qualität eines Kommentars und die eigene Entwicklung finden keinerlei Beachtung in den beiden Archiven.

Wie die Analyseergebnisse in Kapitel 4.1.2 zeigen, gibt es in der Fan Fiction Community zwar durchaus die Bereitschaft, auch ausführliches Feedback zu geben, jedoch stellt fehlende Expertise und fehlendes Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten ein großes Hindernis dar. Hier gibt es also großes Potenzial, den Verfassern von Kommentaren Chancen zur Weiterentwicklung der eigenen Fähigkeiten zu geben und die Anerkennung ihrer Beiträge zu steigern, was sich positiv auf den Austausch innerhalb der Community auswirken kann.

*Eli Review* ist hier ein gutes Beispiel, denn Feedback und dessen Bewertung erhalten hier ebensoviel Aufmerksamkeit wie die Texte selbst. Nicht nur der Autor bekommt Feedback zu seinen Texten, auch der Leser erhält eine Rückmeldung darüber, wie hilfreich sein Feedback ist. Somit erhält er die Chance, seine Fähigkeiten zu verbessern, wovon wiederum die Autoren profitieren, da sie in Zukunft noch besseres Feedback erhalten. Auf diese Weise erhalten das Feedback und sein Verfasser einen höheren Stellenwert und die Arbeit der Leser wird anerkannt, was sie motiviert. Dies entspricht der Theorie der



*Participatory Culture*, in dem jeder Beitrag wertgeschätzt wird (s. Kapitel 2.2.1) und Sheffield's Aspekt der "Beeinflussung" (s. Kapitel 2.7). Jedoch muss beachtet werden, dass *Eli Review* für einen akademischen Kontext konzipiert wurde, und wie die Analyse in Kapitel 3.1 zeigt, lehnt die Fan Fiction Community Assoziationen zum Schulunterricht ab. Die Rollenverteilung von Lehrer und Schüler darf also nicht übernommen werden, auch wenn der Autor stets Kontrolle über seine Fan Fiction behalten muss.

Auch eine Bewertung von Kommentaren durch andere Community-Mitglieder ist denkbar, wie es etwa in *nota bene* geschieht. Damit erhalten auch Leser der Gruppe Cheerleader die Möglichkeit, mit Kommentaren anderer Leser zu interagieren und nach dem Prinzip der *aggregation* (s. Kapitel 2.2.4) durch diese vielen kleinen Rückmeldungen einzelnen Kommentaren mehr Gewicht zu verleihen.

## Statistiken

Die Analyse der Statistiken zeigt, dass beide Plattformen für den Autor viele Informationen bereitstellen, wobei sich jedoch die Frage stellt, ob diese auch verständlich dargestellt und für den Autor von Bedeutung sind.

Während *FF.net* in den "Story Stats" eine sehr genaue Übersicht der Aktivitäten für jeden Monat und sogar einzelne Tage anzeigt, gibt *AO3* einen größeren Überblick über die einzelnen Jahre. Beide Archive haben damit Vor- und Nachteile: *FF.net* erlaubt eine deutlich detailliertere Ansicht, ist dafür aber auch unübersichtlicher und es ist fraglich, ob die Ansicht einzelner Tage dem Autor wirklich einen Mehrwert verschafft. *AO3* bietet zwar deutlich weniger Details, erlaubt dafür aber einen schnellen Überblick über den Zeitraum eines Jahres. Beide Plattformen zeigen zudem auch eine Zusammenfassung der gesamten Arbeit eines Autors über mehrere Jahre hinweg.

Im Konzept muss eine Art der Visualisierung gewählt werden, welche der Autor schnell verstehen kann und die ihm einen Überblick über eine sinnvolle Zeitspanne verschafft. Es muss auch darauf geachtet werden, dass die Statistiken eine möglichst positive Aussage haben. Das Hervorheben von besonders erfolgreichen Werken wie in *AO3's Top Five* ist hierbei bereits ein guter Ansatz, der weiterverfolgt werden sollte.

Ansichten, die dem Autor einen Vergleich der statistischen Daten einzelner Fan Fictions zeigen (s. Abb. 12, S.51 & Abb. 15, S.52), unterscheiden sich auf den beiden Plattformen nur unwesentlich, jedoch erlaubt *AO3* es diese Auflistung nach verschiedenen Kriterien zu sortieren, was den Autor dabei unterstützt, genau die Information zu sehen, für die er sich interessiert.

Ebenfalls fällt auf, dass auf *FF.net* die Statistiken auf mehrere Seiten und unterschiedliche Menüpunkte verteilt sind, während sie auf *AO3* alle auf einer einzelnen Seite zu finden sind. Auch hier muss im Kon-

zept abgewägt werden, welche Informationen sich gegenseitig ergänzen und wie sowohl Übersichtlichkeit als auch einfache Bedienbarkeit gewährleistet werden können.

Bei der Betrachtung von *Eli Reviews* statistischer Übersicht fällt auf, dass diese es erlaubt, die Interaktion einzelner Schüler oder des ganzen Kurses über die Zeit hinweg nachzuverfolgen. Auch für Fan Fiction Autoren kann es interessant sein, nachzuvollziehen, wie sich die Reaktionen ihrer Leser über den Verlauf einer Fanfiction hinweg verändern und alle Nutzer könnten davon profitieren, den Verlauf ihrer eigenen Fähigkeiten einfach nachzuvollziehen.

Die in diesem Kapitel zusammengetragenen Analyseergebnisse verdeutlichen, dass es viele Ansatzpunkte zur Optimierung der Autor-Leser Interaktion gibt und dies sowohl durch das Einbringen neuer Funktionen als auch die Optimierung bewährter Funktionen geschehen muss. Dabei ist es besonders wichtig, dass die einzelnen Funktionen des Konzeptes ineinandergreifen und sich gegenseitig ergänzen. Im nächsten Kapitel folgt die Vorstellung des auf Basis dieser Erkenntnisse entwickelten Konzeptes *Feeding Fandom*.

## 4.2 Feeding Fandom

In diesem Kapitel wird das Konzept *Feeding Fandom* vorgestellt. Dieses beruht auf den in Kapitel 2 vorgestellten Theorien und wissenschaftlichen Erkenntnissen sowie der in Kapitel 3 durchgeführten Analyse und den daraus resultierenden Ergebnissen, die in Kapitel 4.1 zusammengefasst sind.

Das Ziel dieses Konzeptes ist es, die Interaktion zwischen Autoren und Lesern in Fan Fiction Communities zu optimieren. Dies geschieht durch die Konzeption von Funktionen, welche ineinandergreifen und gezielt auf die Bedürfnisse und die Bereitschaft der verschiedenen Zielgruppen eingehen. Da das Ziel dieser Arbeit nicht die Erstellung eines komplett neuen Fan Fiction Archivs ist, wird die Webseite *Archive Of Our Own* beispielhaft als Basis für Design und Struktur der Community genutzt. Die neu konzipierten Funktionen werden in die bestehende Struktur integriert oder erweitern diese. Es ist denkbar, dieses Konzept auch in andere Archive zu integrieren, insofern diese eine vergleichbare Seitenstruktur aufweisen.

Grundlegend für den Erfolg des Konzeptes ist, dass es ein aktives und passioniertes Publikum fördert, welches nicht nur stillschweigend konsumiert, sondern die Beiträge aller Community-Mitglieder wertschätzt und diese Wertschätzung auch in erkennbarer Form ausdrückt. Nur so kann die *Gift Culture* aufrecht erhalten werden, welche die Grundlage des sozialen Zusammenhalts der Fan Fiction Community bildet (vgl. Hellekson, 2009). Um dies zu gewährleisten, beinhaltet dieses Konzept folgende grundlegenden Prinzipien:

Das Zugehörigkeitsgefühl und zwischenmenschliche Beziehungen werden gestärkt. Dies geschieht zum einen dadurch, dass die Individualität der Mitglieder herausgestellt wird, indem möglichst viele Profilinformationen während der Interaktion ersichtlich sind und damit deren Kontext verdeutlicht und ihre Interpretation unterstützt wird. Wie dies dargestellt wird, zeigen die Kapitel 4.2.2 und 4.2.3. Zum anderen wird der universelle Zugriff der Mitglieder gewährleistet, indem Einschränkungen nur dann vorgenommen werden, wenn die Bedürfnisse einer Zielgruppe dies verlangen. Dadurch entsteht ein möglichst offener und langfristiger Austausch zwischen gleichberechtigten Mitgliedern und Anfänger können durch Beobachtung von erfahreneren Nutzern lernen.

Auch eine selbstbestimmte Teilnahme von Mitgliedern mit unterschiedlichen Interessen, Bedürfnissen und Fähigkeiten wird durch das Konzept ermöglicht. Um jedem die Möglichkeit zu geben, sich in der Community zu beteiligen, werden im Konzept mehrere Feedback-Funktionen angeboten, die einen unterschiedlichen Grad an Beteiligung benötigen. Die Kapitel 4.2.2, 4.2.4 und 4.2.5 zeigen drei Funktionen auf, welche mit geringem Aufwand und Risiko verwendet werden können und damit besonders die Zielgruppe der Cheerleader ansprechen. Für die Zielgruppe der Kritiker konzipierte Funktionen unterstützen diese dabei, sich intensiver mit dem Verfassen von Feedback zu beschäftigen. Sie werden in den Kapiteln 4.2.2 und 4.2.6 beschrieben. Hinzu kommen in Kapitel 4.2.3 Funktionen, welche die Einstiegshürden der eben erwähnten Funktionen senken und es den Zielgruppen erleichtern, zwischen den Rollen des Cheerleaders und des Kritikers zu wechseln.

Diese Vielfalt an Funktionen führt dazu, dass das daraus entstehende Feedback sich quantitativ und qualitativ verbessert im Vergleich zu dem in Kapitel 3.2 analysierten momentanen Zustand. Durch die Interaktionsmöglichkeiten wird formloses Mentoring begünstigt, da jeder Nutzer zum Empfänger von Feedback aus vielen verschiedenen Quellen wird, welches wie in Kapitel 4.2.7 beschrieben vom System aufbereitet wird. Diese Aufbereitung erleichtert es den Nutzern, ihre eigenen Aktivitäten sowie die vielen empfangenen Reaktionen zu überblicken, auszuwerten und einen größtmöglichen Wissensgewinn daraus zu ziehen. Dabei wird eine positive und unterstützende Atmosphäre gefördert, wie die Kapitel 4.2.1 und 4.2.2 zeigen.

Eine weitere wichtige Optimierung ist, dass Formatierungen, Verlinkungen und Emoticons beim Verfassen aller Texte unterstützt werden. Forschung zur Wirkung von Emoticons in der textbasierten online Kommunikation hat gezeigt, dass Emoticons eine wichtige Rolle dabei spielen, das Fehlen nonverbaler Kommunikation zu kompensieren und damit Missverständnisse verhindern und effektive Kommunikation unterstützen (Palloff & Pratt, 2003). Nutzer haben somit die Möglichkeit, ihre textuelle Kommunikation visuell aufzubereiten, was den in der Analyse beobachteten Unsicherheiten der Nutzer entgegenwirkt.

## 4.2.1 Kommentar-Kategorien

Zunächst wird die für dieses Konzept entwickelte Kategorisierung erläutert, da diese in mehreren Funktionen des Konzeptes Anwendung findet. Der Mehrwert dieser Kategorien ist, dass sie einen einheitlichen Standard für den Inhalt von Feedback in Form von Kommentaren darstellen. So wird zum einen die Kommunikation zwischen Autoren und Lesern verbessert, da Autoren ihre Bedürfnisse gezielt ausdrücken können und Leser Sicherheit darüber erhalten, dass ihr Feedback erwünscht ist, und auf welche Aspekte sich dieses für einen bestimmten Autor beziehen soll (vgl. 4.2.3). Zum anderen ermöglicht dies auch eine Aufbereitung des Feedbacks durch das System, um Autoren dabei zu unterstützen, möglichst viel Information aus dem erhaltenen Feedback zu ziehen. Dies wird in Kapitel 4.2.7 genauer beschrieben.

Die Kategorisierung basiert auf der in Kapitel 3.2 durchgeführten Analyse bestehender Kategorisierungen sowie der Literaturrecherche. In Tabelle 3 sind die acht daraus entstandenen Kategorien beschrieben. Um die positive Atmosphäre der Fan Fiction Community durch das Konzept zu fördern, ist auch die Kategorie "negatives Feedback" vorhanden, jedoch nimmt diese eine gesonderte Rolle im Konzept ein, die im Kapitel 4.2.2 erläutert wird, und wird nicht in die in Kapitel 4.2.7 beschriebenen Statistiken einbezogen.

Kategorie	Beschreibung
positives Feedback	Lobende und/oder motivierende Kommentare zu allgemeinen oder spezifischen Aspekten des Textes oder der Arbeit eines Autors.
Rechtschreibung & Wortwahl	Kommentare, die Fehler in der Rechtschreibung oder Wortwahl anmerken.
Grammatik	Kommentare, die grammatikalische Fehler aufzeigen.
Canon	Kommentare, die Vergleiche zwischen Canon und der Fan Fiction ziehen (vgl. Parrish, 2007, S.138).
Textwirkung	Kommentare, die das Verständnis des Textes und die Reaktionen, die er beim Leser auslöst thematisieren.
Handlung	Kommentare, die ansprechen wie gut die Handlung gelungen ist oder über deren zukünftigen Verlauf sprechen (vgl. Black, 2006, S.131).
Charakterisierung	Kommentare, die ansprechen inwieweit die Charakterisierung gelungen ist (vgl. Parrish, 2007, S.139).
negatives Feedback	Negative, beleidigende Kommentare, die darauf abzielen den Autor zu verletzen.

Tabelle 3: Kommentar-Kategorien in Feeding Fandom (Quelle: eigene Darstellung)

## 4.2.2 Kommentarfunktionen

Die höchste Priorität kommt in diesem Konzept der Kommentarfunktion zu. Wie die Analyse in Kapitel 3.1 zeigt, werden Kommentare trotz ihrer hohen Bedeutung in der Community nicht häufig genug hinterlassen. Dies beeinträchtigt die Motivation der Autoren und steht der für die Fan Fiction Community üblichen *Gift Culture* entgegen. Gerade die in den Archiven übliche Anordnung der Kommentarfunktion am Ende der Fan Fiction erweist sich als hinderlich, da so die Prozesse des Lesens und des Kommentierens voneinander getrennt stattfinden. Mehrere Studien (Sheffield, 2015; van der Pol, 2007; Harvey, 20014; Hart-Davidson et al., 2010) bestätigen, dass Kommentare, die an Textstellen verankert sind und während des Lesens verfasst werden können, große Vorteile für Leser und Autoren mit sich bringen und eine Kombination von kurzen, verankerten Anmerkungen und langen Endkommentaren ideal ist. In Anbetracht der unterschiedlichen Zielgruppen, die in diesem Konzept angesprochen werden, ist es besonders sinnvoll, mehrere Möglichkeiten zum Erstellen von Kommentaren anzubieten.

Die Möglichkeit, auf Kommentare antworten zu können und so Diskussionen zu führen, ist im Konzept bei allen Kommentaren gegeben, denn diese Interaktionen liefert dem Autor umfangreicheres Feedback als alleinstehende Kommentare. Entsprechend der Theorie des *Distributed Mentoring* steigert sich der Informationsgehalt von Feedback durch *accretion* und.

Zu Beginn jedes Kommentars befinden sich Informationen über dessen Verfasser (s. Abb. 26b). Das Profilbild, der Benutzername und die Anzahl aller je verfassten Kommentare und veröffentlichten Fan Fictions werden grundsätzlich angezeigt, was die Stellung und Erfahrung eines Nutzers in der Community verdeutlicht und die Kommunikation persönlicher macht. Die Verlinkung des Benutzernamen zum Profil und die Anzeige der Anzahl eigener Fan Fictions erhöht zudem die Wahrscheinlichkeit, dass ein Autor oder auch andere Leser die Werke eines Kommentators lesen und kommentieren. Alter und Sprachkenntnisse sind hingegen freiwillige Angaben, den Nutzern wird somit die Entscheidung überlassen, inwieweit sie persönliche Daten über sich preisgeben oder anonym bleiben. Die Angabe der Daten hat den Vorteil, dass ihre Kompetenz und Erfahrung verdeutlicht wird, z.B. wenn sie als Muttersprachler sprachliche Aspekte des Textes kritisieren. Sie kann aber auch zum Nachteil werden, wenn ein Nutzer beispielsweise besonders jung ist und fürchtet aufgrund seines Alters nicht ernst genommen zu werden. Daher bleibt dies eine freiwillige Option.

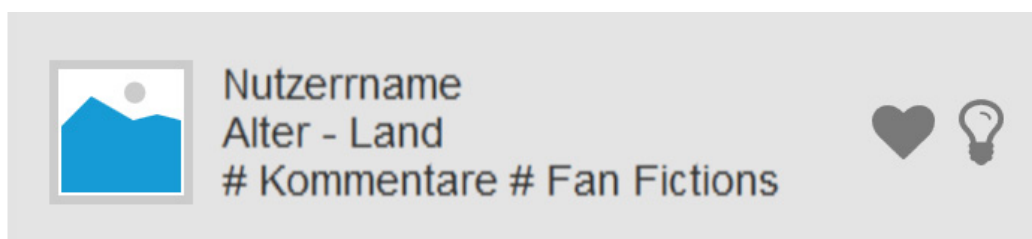


Abbildung 26b: Profilinformationen bei einem Kommentar (Quelle: eigene Darstellung)

Eine weitere Funktion beider Kommentarfunktionen ist die automatische Einordnung von Kommentaren in die Kommentar-Kategorien aus Kapitel 4.2.1. Während der Kommentar verfasst wird, erkennt das System dessen Inhalt und ordnet ihn den entsprechenden Kategorien zu. Für jede Kategorie wird ein entsprechender Tag in das dafür vorgesehene Textfeld eingefügt (s. Abb. 27). Ein Kommentar kann dabei mehreren Kategorien angehören.

The image shows a user interface for creating a comment. It features two identical user profile sections, each with a blue mountain icon, the text 'Nutzername', 'Alter - Land - # Fan Fictions', and a tag icon followed by 'kategorie1, Kategorie2, Kategorie3'. Below these is a large, empty white text area for the comment. At the bottom left is a tag icon and a text input field, and at the bottom right is a button labeled 'Erstellen'.

Abbildung 27: Kommentar erstellen (Quelle: eigene Darstellung)

Für den Fall, dass ein Kommentar der Kategorie "negatives Feedback" zugeordnet wird, zeigt das System dem Nutzer beim Klick auf Senden eine Meldung an (s. Abb. 28). Zwar werden negative Kommentare so nicht verhindert, da eine Blockierung des Absendens einen zu großen Eingriff in die Selbstbestimmung der Nutzer darstellen würde, doch zumindest werden sie vor eine Hürde gestellt, die einige Nutzer davon abhalten kann, Negativität zu veröffentlichen.

A warning dialog box with a grey background and a dark border. It contains the text: 'Vorsicht!' in bold, followed by 'Dein Kommentar scheint keine konstruktive Kritik zu enthalten. Bist du dir sicher, dass du ihn absenden möchtest?'. At the bottom are two buttons: 'Senden' and 'Bearbeiten'.

Abbildung 28: Warnung bei negativen Kommentaren (Quelle: eigene Darstellung)

Weitergehend wird die Kategorisierung der Kommentare genutzt, um diese für Autoren in deren Statistik aufzubereiten. Dies wird ausführlich in Kapitel 4.2.7 beschrieben.

Zuletzt bieten alle Kommentare zusätzliche Optionen, die abhängig von der Rolle des Betrachters sind. Alle Nutzer können einen Kommentar abonnieren und somit eine Benachrichtigung erhalten, wenn neue Antworten dazu verfasst werden, und der Kommentar kann samt aller Antworten in einem neuen Fenster angezeigt werden, was besonders bei langen Diskussionen der Übersichtlichkeit dient. Der Verfasser des Kommentars hat die Möglichkeit, diesen zu editieren oder zu löschen, sofern noch keine Antworten dazu verfasst wurden. Der Autor der Fan Fiction, zu welcher der Kommentar hinterlassen wurde, kann Kommentare nicht editieren, kann jedoch einen Kommentarthread schließen, womit keine neuen Kommentare hinzugefügt werden können, und er kann einen Kommentarthread oder auch einzelne Antworten darin löschen. Diese Optionen geben dem Autoren die nötige Kontrolle über die Diskussionen, die in seiner Fan Fiction geführt werden.



Die erste Form von Kommentaren wird als Anmerkung verwirklicht, die während des Lesens geschrieben werden können. Der Leser kann zu jedem Absatz der Fan Fiction einen Kommentar hinterlassen, eine Markierung einzelner Worte ist aus Gründen der Lesbarkeit nicht vorgesehen. Rechts neben dem Text wird dazu ein Kommentar-Symbol angezeigt (s. Abb. 29). Bei Klick auf das Symbol öffnet sich rechts daneben entweder ein neues Kommentarfeld, sofern noch keine Kommentare zu dem Absatz existieren, oder aber die bereits vorhandenen Kommentare werden angezeigt (s. Abb. 30). Der Leser kann hier entscheiden, ob er auf einen Kommentar antwortet oder über den Plus-Button eine neue Diskussion startet. Durch die Vor- und Zurück-Buttons neben dem Kommentarthread kann er zwischen den Diskussionen wechseln. Das Symbol zeigt dabei an, wie viele Diskussionen vorhanden sind, nicht jedoch die genaue Anzahl aller Kommentare in allen Diskussionen.



Abbildung 29: Absatz-Symbole  
(Quelle: eigene Darstellung)

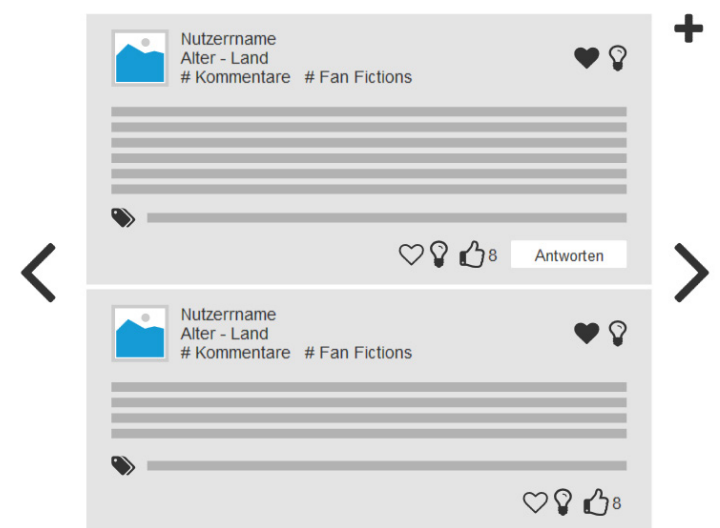


Abbildung 30: vorhandene Kommentare  
(Quelle: eigene Darstellung)

Annotierte Kommentare bieten mehrere Vorteile: Zunächst hat der Leser die Möglichkeit, ein Lob oder auch einen Verbesserungsvorschlag genau dann abzugeben, wenn ihm dieser in den Sinn kommt. Gerade bei langen Texten wird so verhindert, dass der Leser bis zum Ende vergessen hat, welche Textstellen ihm besonders aufgefallen sind, und somit die Gelegenheit verpasst, dem Autor ein wertvolles Feedback zukommen zu lassen. Des Weiteren wird durch die Nähe des Kommentars zum Text der Kontext erhalten, wodurch keine Energie darauf verwendet werden muss, diesen zu erklären, und Missverständnisse vermieden werden.

Ein weiterer Vorteil ist, dass problemlos mehrere Diskussionen gleichzeitig geführt werden können, sowohl über denselben als auch über unterschiedliche Textabschnitte. Dabei kommen sich diese Kommentarthreads gegenseitig nicht in den Weg, wie es bei rein chronologischen Textfunktionen der Fall wäre, bei denen ältere Kommentare immer weiter nach unten rutschen.

Der letzte Vorteil besteht darin, dass dem Leser schon während des Lesens durch die Gestaltung der Symbole angezeigt wird, über welche Textstellen Diskussionen geführt werden. Somit stellen die Kommentare keinen bloßen Anhang, sondern einen aktiven Teil des Textes dar, und die Wahrscheinlichkeit, dass ein Leser diese Diskussionen bemerkt, liest und sich daran beteiligt, steigt. Besonders Leser in der Rolle der Cheerleader profitieren von dieser Art der Kommentare, da sie sehr einfach Feedback zu konkreten Textstellen geben können und auf Kommentare anderer Leser aufbauen können, womit selbst kurze Anmerkungen durch *accretion* an Informationsgehalt gewinnen.

Der zweite Kommentartyp sind die Endkommentare, die sich wie bisher auch am Ende jeder Fan Fiction befinden. Zwar hat sich gezeigt, dass diese allein nicht dafür geeignet sind, die Kommentarsituation in der Fan Fiction Community zu verbessern, sie sind aber dennoch nicht verzichtbar. Endkommentare ermöglichen es den Lesern, globale Kommentare zu verfassen, welche sich nicht auf einzelne Textstellen beschränken, sondern Aspekte ansprechen, die sich durch den gesamten Text oder auch mehrere Kapitel ziehen. Ein Beispiel dafür sind Kommentare, die den Verlauf der Handlung oder auch eine abschließende Bewertung des Leseerlebnis enthalten. Dies unterstützt besonders Leser in der Rolle der Kritiker, welche nicht nur die Bereitschaft, sondern auch das Interesse daran haben, langes und tiefgehendes Feedback zu verfassen.



### 4.2.3 Autoren Information und Author's Notes

Die in diesem Kapitel beschriebenen Funktionen dienen dazu, die Unsicherheit der Leser zu minimieren und sie auf die spezifischen Interessen eines Autors aufmerksam zu machen. Über die Author's Notes und die Autoren Information kann der Autor gezielt zum Ausdruck bringen, zu welchen Aspekten er Feedback erhalten möchte, und die Diskussion damit entsprechend seiner Bedürfnisse lenken (vgl. Sheffield, 2015) und seine eigene Erfahrung und Schwächen verdeutlichen. Den Lesern gibt dies Sicherheit beim Verfassen von Kommentaren, da sie aktiv über die Bedürfnisse des Autors informiert werden und gewissermaßen offizielle Bewertungskriterien an die Hand bekommen. Gerade für unerfahrene Nutzer senkt dies die Einstiegshürden und hilft ihnen, ihre Fähigkeiten durch Learning-by-Doing weiter zu entwickeln.

Die Autoren Information wird vom Autor bereits vor der Veröffentlichung der Fan Fiction erstellt und ist somit über die gesamte Fan Fiction hinweg identisch. Sie wird den Nutzern beim Erstellen einer Anmerkung angezeigt (s. Abb. 31). Grundsätzlich werden die Profilinformationen des Autors angezeigt, zusätzlich kann der Autor auswählen, welche Kommentar-Kategorien für ihn besonders relevant sind und auch einen 400 Zeichen langen Freitext formulieren. Diese Beschränkung existiert, da die Autoren Information nur eine knappe Anregung darstellt und ein überlanger Text gerade unerfahrene Leser überfordern und vor dem Kommentieren zurückschrecken lassen würde.

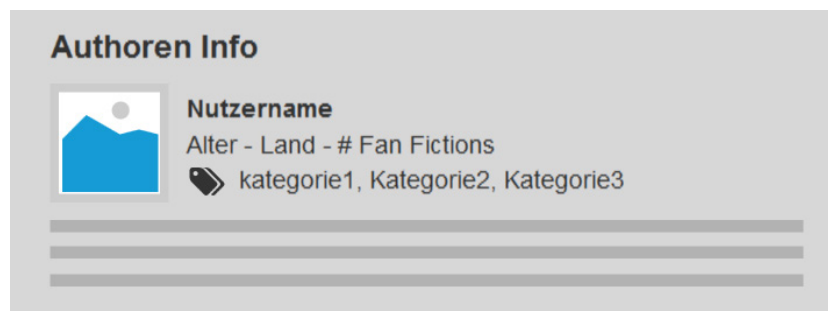


Abbildung 31: Wireframe Autoren Information (Quelle: eigene Darstellung)

Die Author's Notes ähneln im Aufbau der Autoren Information, sie enthalten sowohl die Profilinformationen als auch Kommentar-Kategorien und einen Freitext. Von ihnen existieren drei Typen. Typ 1 und 2 werden jeweils vor der Veröffentlichung einer Fan Fiction angelegt und sind eine erweiterte Form der bereits bestehenden Funktion in AO3.

Typ 1 befindet sich zu Beginn einer Fan Fiction und ist auf 600 Zeichen im Freitext beschränkt, da Leser an dieser Stelle primär daran interessiert sind, das Lesen der Fan Fiction zu beginnen und eine Informationsflut hier ignoriert wird oder im ungünstigsten Fall abschreckend wirkt. Typ 2 findet sich am Ende

**Author's Note**

☐ positives Feedback
 ☐ Rechtschreibung/Wortwahl
 ☐ Grammatik  
☐ Canon
 ☐ Textwirkung
 ☐ Handlung
 ☐ Charakterisierung

+ weitere Antwortmöglichkeit hinzufügen

**Optionen:**

☐ mehrfach Antwort  
☐ Ergebnisse öffentlich

Erstellen

Abbildung 32: Wireframe Author's Note Typ 3  
(Quelle: eigene Darstellung)

einer Fan Fiction, hat keine Zeichenbeschränkung und kann zudem eine Umfrage enthalten (s. Abb. 32), bei der eine Frage sowie maximal sechs Antwortmöglichkeiten angelegt werden können. Dies erlaubt es dem Autor, gezielt Fragen an seine Leser zu stellen und erhöht die Chance darauf, eine große Anzahl von Antworten zu erhalten, da sich die Beantwortung schnell und unkompliziert für den Leser darstellt.

Zusätzlich haben Autoren mit Typ 3 die Möglichkeit, nach der Veröffentlichung der Fan Fiction A/N's an einem spezifischen Absatz zu hinterlassen, indem sie das entsprechende Kommentar-Symbol anklicken. Sie enthalten keine Zeichenbeschränkung, ermöglichen es, eine Umfrage anzulegen, und Leser können sie direkt beantworten. Diese Art von A/N ist besonders darauf ausgelegt, dass Autoren gezielt nach Feedback zu bestimmten Aspekten und Textstellen fragen. Auch sie können Umfragen enthalten und erlauben es zudem, Nutzer über deren Benutzernamen zu taggen, woraufhin diese eine Benachrichtigung erhalten.

## 4.2.4 Reactions

Ein wichtiger Indikator für die Qualität jeder Geschichte stellt die emotionale Reaktion der Leser dar. Für Fan Fiction Autoren ist es daher sehr wichtig, nicht nur kritisches Feedback zu erhalten, sondern auch die Gewissheit, dass ihr Werk die Leser berührt hat. Für Leser, besonders die der Gruppe Cheerleader, ist es wiederum wichtig, eine solche Reaktion möglichst aufwandslos und unmissverständlich zu kommunizieren. In der Online-Kommunikation ist es jedoch schwer, Emotionen zu vermitteln.

Deshalb enthält das Konzept *Feeding Fandom* neben den erweiterten Kommentarfunktionen (s. Kapitel 4.2.2) auch eine *Reactions*-Funktion. Diese Funktion ermöglicht es, Emotionen schnell und einfach zu kommunizieren, was Autoren vermittelt, welche emotionalen Reaktionen Leser in welcher Häufigkeit durch das Lesen ihrer Fan Fiction erfahren. Zudem können die *Reactions* nach dem Prinzip der *abundance* für den Autoren richtungsweisend sein, da die bloße Menge ihm anzeigt, welche Textstellen, Inhalte oder Charaktere besonders häufig Reaktionen erhalten und ob diese Reaktionen mit seinen Intentionen übereinstimmen.

Wie die annotierten Kommentare können auch die *Reactions* zu jedem Absatz einer Fan Fiction hinzugefügt werden. Das Symbol befindet sich direkt unterhalb des Kommentar-Symbols und zeigt entweder einen leeren Kreis oder aber die meist gewählte *Reaction* für den jeweiligen Absatz an (s. Abb. 33).

Bei Klick auf das *Reaction*-Symbol werden dem Leser die zwei nächst häufigsten *Reactions* und deren Anzahl angezeigt. Er hat die Möglichkeit, aus insgesamt acht verschiedenen Reaktionen zu wählen (s. Abb. 33). Durch einen Klick auf die gewünschte *Reaction* wird diese hinzugefügt.

Die Auswahl der acht *Reactions* beruht auf den sechs Basisemotionen, die Shaver et al. (1987) beschreiben: Liebe, Freude, Überraschung, Angst, Traurigkeit und Wut. Da positives Feedback in Fan Fiction Communities besonders wichtig ist (Kapitel 2.6), werden diese sechs Emotionen um zwei positive Emotionen erweitert, was eine genauere Differenzierung zulässt. Die erste Erweiterung stellt Heiterkeit dar, da Lachen einen besonders starke emotionale Reaktion ist. Die zweite Erweiterung ist Zuneigung, als abgeschwächte Variante der Liebe. Diese acht Emotionen werden durch Emoticons repräsentiert, welche vom Betrachter schnell erkannt werden können und daher ideal sind, um unkompliziert und effektiv Emotionen digital zu kommunizieren. Tabelle 4 zeigt durch welche Emoticons die Emotionen jeweils repräsentiert werden. Da die Entwicklung eigener Emoticons den Rahmen dieser Arbeit überschreitet, werden die unter der Creative Commons Lizenz frei erhältlichen Emojis von Emojione.com genutzt.

Um die Analyse der erhaltenen *Reactions* für den Autor zu erleichtern, werden diese statistisch aufbereitet, dies wird in Kapitel 4.2.7 ausgeführt.

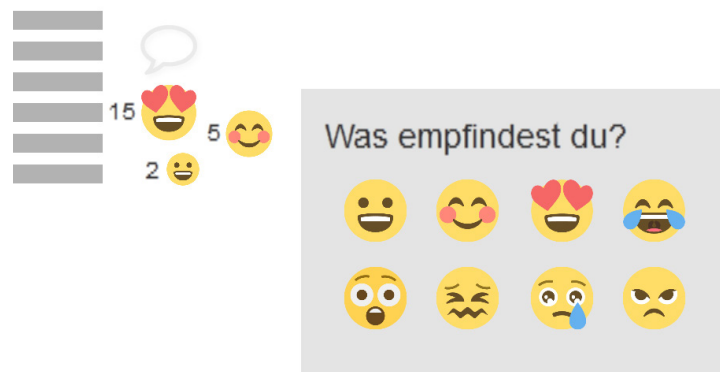


Abbildung 33: Wireframe der Reactions (Quelle: eigene Darstellung)

Emotion	Emoticon
Liebe	😍
Zuneigung	😊
Freude	😄
Heiterkeit	😂
Überraschung	😮
Angst	😱
Traurigkeit	😭
Wut	😡

Tabelle 4: Zuordnung der Emotionen und Emoticons (Quelle: eigene Darstellung)

### 4.2.5 Ich will mehr!

Die Funktion *Ich will mehr!* befindet sich am Ende jeder Fan Fiction in Form eines Buttons und einer Liste der Nutzer, die ihn gedrückt haben. Die Liste besteht aus Piktogrammen in Form einer Person mit hochgestreckten Armen, deren Gesicht durch das Profilbild des jeweiligen Nutzers dargestellt ist (s. Abb. 34). Diese Funktion gibt Lesern eine sehr einfache Möglichkeit, um auszudrücken, dass ihnen die Fan Fiction gefallen hat und sie gerne mehr Kapitel oder neue Fan Fictions des Autors lesen möchten. Die Analyse in Kapitel 3.2 hat gezeigt, dass Kommentare der Kategorie "Update Encouragement" mit einem Anteil von 27,6% besonders häufig auf *FF.net* hinterlassen werden. Dies verdeutlicht die Bereitschaft der Nutzer, Autoren in ihrer Arbeit zu motivieren. Durch eine solch einfach zu bedienende Funktion kann die Anzahl der positiven Bestätigungen dieser Art noch gesteigert werden, da auch Leser in der Rolle der Cheerleader eher dazu bereit sind, diese zu vergeben. Für den Autor wird so ersichtlich, dass er ein Publikum hat, welches gespannt auf neue Werke wartet. Die Darstellung der Nutzer in Form von Personen veranschaulicht dieses Publikum und ist persönlicher als eine bloße Zahl oder Auflistung von Benutzernamen.



Abbildung 34: Wireframe der Ich Will Mehr! Funktion (Quelle: eigene Darstellung)

### 4.2.6 Kommentar-Feedback

Die Anerkennung der Beiträge einzelner Mitglieder ist ein weiterer wichtiger Bestandteil der Fan Fiction Community. Zu diesen Beiträgen zählen nicht allein die Fan Fictions sondern auch die dazu hinterlassenen Kommentare der Leser. Jedoch hat die Analyse in Kapitel 3.3 gezeigt, dass Feedback zu Kommentaren bisher nicht in Fan Fiction Archiven vorhanden ist, obwohl eine Anerkennung der Beiträge von den Lesern durchaus erwünscht ist. Zwar erlaubt es AO3 Kommentare zu beantworten, jedoch steht dabei nicht das Feedback an den Verfasser des Kommentars im Mittelpunkt, da sie entweder aus einer Reaktion auf den Inhalt oder einer Bedankung bestehen. Systeme wie *Eli Review* zeigen hier interessante Lösungsansätze auf, mit denen Kommentare beispielsweise durch Ratings die Aufmerksamkeit erhalten, die ihnen gebührt, und der Feedback-Kreislauf aufrecht erhalten wird. So wird es

Lesern ermöglicht ihre eigenen Fähigkeiten anhand des Feedbacks anderer Community-Mitglieder zu verbessern.

Das Konzept *Feeding Fandom* bietet darum Funktionen, um diesem Defizit entgegen zu wirken: Sowohl der Autor einer Fan Fiction als auch andere Leser haben zusätzlich zum Beantworten eines Kommentars die Möglichkeit, auf Kommentare zu reagieren.

Der Autor hat dabei zwei Optionen, ein *Herz* und eine *Glühbirne*, die ihm an jedem Kommentar zu seiner Fan Fiction angezeigt werden (s. Abb. 35). Das *Herz* wird immer dann vergeben, wenn der Autor einen Kommentar als besonders *motivierend* empfindet, während die *Glühbirne* für Kommentare vorgesehen ist, welche besonders hilfreiches Feedback enthalten. Durch diese Funktion erhält der Verfasser eine Rückmeldung darüber, wie sein Kommentar vom Autor empfunden wurde und der Autor kann besonders *motivierende* oder *hilfreiche* Kommentare auszeichnen. Dadurch können auch andere Leser erkennen, welche Kommentare der Autor besonders schätzt.

Vergeben werden diese Bewertungen nach dem Ja/Nein-Prinzip, sie werden also vergeben oder nicht. Eine Bewertung der Kommentare auf einer Skala ist nicht sinnvoll, da zum einen die Dimensionen *motivierend* und *hilfreich* nur äußerst schwer in Zahlen und Abstufungen auszudrücken sind und zum anderen Assoziationen zu Schulnoten vermieden werden sollen.

Ein zusätzliches Feature dieser Funktion ist, dass ein Nutzer ab einer Anzahl von 10 verfassten Kommentaren die Möglichkeit hat, *Abzeichen* zu erhalten, welche besonders gute Kommentatoren auszeichnen, und bei jedem Kommentar rechts neben den Nutzerinformationen angezeigt werden (s. Abb. 30). Um ein solches *Abzeichen* zu erhalten, müssen mindestens 60% aller Kommentare eines Nutzers als *motivierend* bzw. als *hilfreich* markiert worden sein. Ab 90% erhalten die Nutzer ein erweitertes *Abzeichen* (s. Tabelle 5). Die Hürde von 60% wurde eingesetzt, um zu großes Konkurrenzdenken zu vermeiden und Nutzer mit wenigen Bewertungen oder Anfängern kein schlechtes Gefühl zu geben. Nach Anderson et al. (2012) kann die Community durch ein solches *Abzeichensystem* dazu angeleitet werden, häufiger Kommentare zu verfassen, bei denen beachtet wird, wie *hilfreich* bzw. *motivierend* diese sind. Da die *Abzeichen* von der Relation zwischen Kommentaren und Kommentar-Feedback abhängig sind, liegt der Fokus nicht auf Quantität, sondern auf Qualität. Für die Community sind diese *Abzeichen* zudem ein Indikator für die Fähigkeiten eines Kommentators. Somit können sich unerfahrene Leser an Kommentaren von Nutzern mit *Ab-*





	60%	90%
motivierend		
hilfreich		

Tabelle 5: Abzeichen (Quelle: eigene Darstellung)

*zeichen* orientieren und diese Nutzer haben einen Beweis für ihre eigene Expertise, was sie in ihren eigenen Fähigkeiten bestärkt und ihren Beiträgen größeres Gewicht gibt.

Neben den Autoren können auch Leser die Kommentare anderer Nutzer bewerten, was über den *Like*-Button geschieht, den jeder Kommentar enthält. Über diesen Button kann ein Leser dem Kommentar eines anderen zustimmen, ohne, dass er eine Antwort verfassen muss, welche bloße Zustimmung ausdrückt, was für unsichere oder weniger aktive Nutzer eine Hemmschwelle darstellen würde. Von dieser Bewertung profitieren sowohl der Verfasser des Kommentars, da er Zuspruch aus der Community erfährt, als auch der Autor, da nach dem Prinzip der *abundance* die Anzahl der Zustimmungen dem Kommentar mehr Gewicht geben und damit richtungsweisend sind. So kann ein Autor beispielsweise bei einer Diskussion mit gegensätzlichen Argumenten erkennen, wie die Community zu den einzelnen Positionen steht. Ein *Dislike*-Button existiert nicht, da negative Bewertungen Nutzer davor abschrecken, weitere Kommentare zu verfassen, und es zudem vorteilhafter ist, wenn abweichende Meinungen ausformuliert werden. Dies entspricht dem Prinzip der *acceleration* und der positiven Atmosphäre der *Affinity Spaces* (s. Kapitel 2.2).

In den Statistiken erhält jeder Nutzer eine Übersicht über das erhaltene Feedback zu eigenen Kommentaren, dies wird in Kapitel 4.2.7 ausführlich beschrieben.

Zuletzt werden diese beiden Feedback-Varianten genutzt, um für jede Fan Fiction die Top 3 Reviewer festzulegen (s. Abb. 35). Dieses Ranking setzt sich aus der Anzahl der abgegebenen Kommentare sowie der erhaltenen *Likes*, *Herzen* und *Glühbirnen* eines Lesers zusammen. Diese Top 3 Reviewer werden zu Beginn der Fan Fiction angezeigt, was als Anerkennung für besonders aktive Leser dient, da diese durch ihr Engagement den Autor motivieren und unterstützen und damit einen wichtigen Beitrag in der Community leisten. Zudem kann es einen Ansporn für weniger aktive Nutzer darstellen und sie zu einer aktiveren Teilnahme in der Community motivieren.

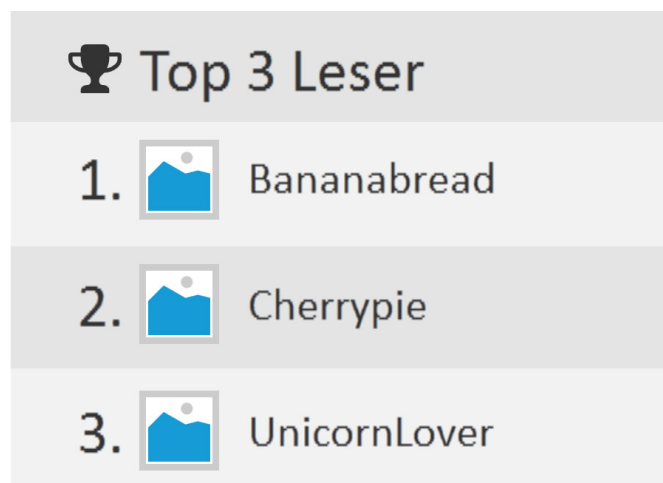


Abbildung 35: Wireframe der Top 3 Leser (Quelle: eigene Darstellung)

## 4.2.7 Statistiken

Die Analyse in Kapitel 3.3 hat gezeigt, dass die statistische Darstellung der Nutzeraktivitäten bereits Teil der Fan Fiction Archive ist, diese jedoch nur bedingt Aussagekraft hat, da es ihr an Übersichtlichkeit und Verständlichkeit mangelt. Damit die Nutzer möglichst viel Information aus den Reaktionen der Community ziehen können, enthält das Konzept *Feeding Fandom* neben optimierten Interaktionen auch optimierte statistische Darstellungen. Diese wurden so konzipiert, dass sie sowohl einen schnellen Überblick als auch eine Detailansicht bieten, untereinander verknüpft sind und sich über dasselbe Menü aufrufen lassen.

Diese Statistiken sind in vier Unterseiten unterteilt:

1. Allgemeine Nutzerstatistik
2. Kommentar-Feedback Statistik
3. Reaction Statistik
4. Kommentar-Kategorien Statistik

Stets sichtbar sind Informationen zur Aktivität des Nutzer in der linken Spalte (s.Abb.36, S.81). Hier wird zusammengefasst, wieviele Fan Fictions der User veröffentlicht hat, wieviele Worte er insgesamt geschrieben hat, wie viele Kommentare er verfasst hat und wie häufig er von anderen Nutzern favorisiert wurde. Dies gibt dem Nutzer einen schnellen Überblick über die eigene Leistung

Die *Allgemeine Nutzerstatistik* ist ebenfalls eine Übersicht über die Aktivitäten des Nutzeraccounts, sowohl die selbst ausgeführten als auch die an ihn gerichteten (s. Abb. 36). Der Nutzer findet sechs Kacheln, diese stellen dar wie viele *Markierungen*, *Likes* und Antworten der Nutzer für seine Kommentare erhalten hat und wie viele *Reactions*, *Ich will mehr!* und Kommentare an seine Fan Fictions vergeben wurden. Diese Ansicht erlaubt dem Nutzer, sich schnell ein Bild über die eigenen Aktivitäten zu verschaffen und zu erkennen, wie viel er bereits zur Community beigetragen hat und wie diese auf seine Fan Fictions reagiert. Ein Klick auf die Kachel bringt den Nutzer zu den jeweiligen Statistiken, welche im Folgenden noch genauer erläutert wird.

Unterhalb dieser Übersicht wird die Aktivität der Community im Bezug auf die Fan Fictions des Nutzers noch genauer dargestellt. Dies geschieht tabellarisch, da so die unterschiedlichen Interaktionsarten für jede Fan Fiction übersichtlich angezeigt werden können. Die Tabelle kann nach jeder Interaktion auf- oder absteigend sortiert werden, wodurch der Autor genaue Informationen darüber erhält, wie häufig diese Interaktion für jede Fan Fiction durchgeführt wurde. Ein Klick in die Spalte Kommentare oder *Reactions* bringt den Nutzer auf die *Kommentar-Kategorien Statistik* beziehungsweise *Reaction Statistik*, wo die zuvor angeklickte Fan Fiction bereits ausgewählt und deren Übersicht angezeigt ist. Diese Statistiken werden im Folgenden erklärt.

Die *Kommentar-Feedback Statistik* gibt Informationen darüber, wie die Community auf die Kommentare eines Nutzers reagiert. Abbildung 37 zeigt den Aufbau der Seite: Zu Beginn erhält der Nutzer dieselbe Übersicht wie in der *Allgemeinen Nutzerstatistik*. Darunter findet der Nutzer eine genauere Anzeige der erhaltenen Reaktionen. Die Verteilung der Markierungen *hilfreich* und *motivierend* wird je in einem Ring-Diagramm dargestellt, um die beiden Markierungen untereinander vergleichbar zu machen und zu visualisieren, wie nahe der Nutzer am Erhalt eines *Abzeichens* ist.

Möchte der Nutzer genauere Informationen darüber erhalten, welche Kommentare als *hilfreich* oder *motivierend* markiert wurden, kann er durch einen Klick auf die entsprechende Kachel eine Auflistung aller so markierten Kommentare aufrufen. Angezeigt werden ihm dabei der Titel, das Kapitel und der Autor der Fan Fiction, zu der der Kommentar hinterlassen wurde, der Inhalt des Kommentars und weitere Interaktionen mit dem Kommentar. Diese Auflistung kann nach verschiedenen Kriterien sortiert werden. Mit dieser Übersicht ist es dem Nutzer möglich, nachzuvollziehen, welche Kommentare besonders gut bei Autoren und anderen Lesern ankommen. Nach dem Prinzip der *aggregation* und *abundance* kann der Nutzer so selbstständig aus den Reaktionen vieler Community-Mitglieder lernen und durch Selbstreflektion seine Fähigkeiten verbessern.





Abbildung 36: Wireframes Allgemeine Nutzerstatistik (Quelle: eigene Darstellung)

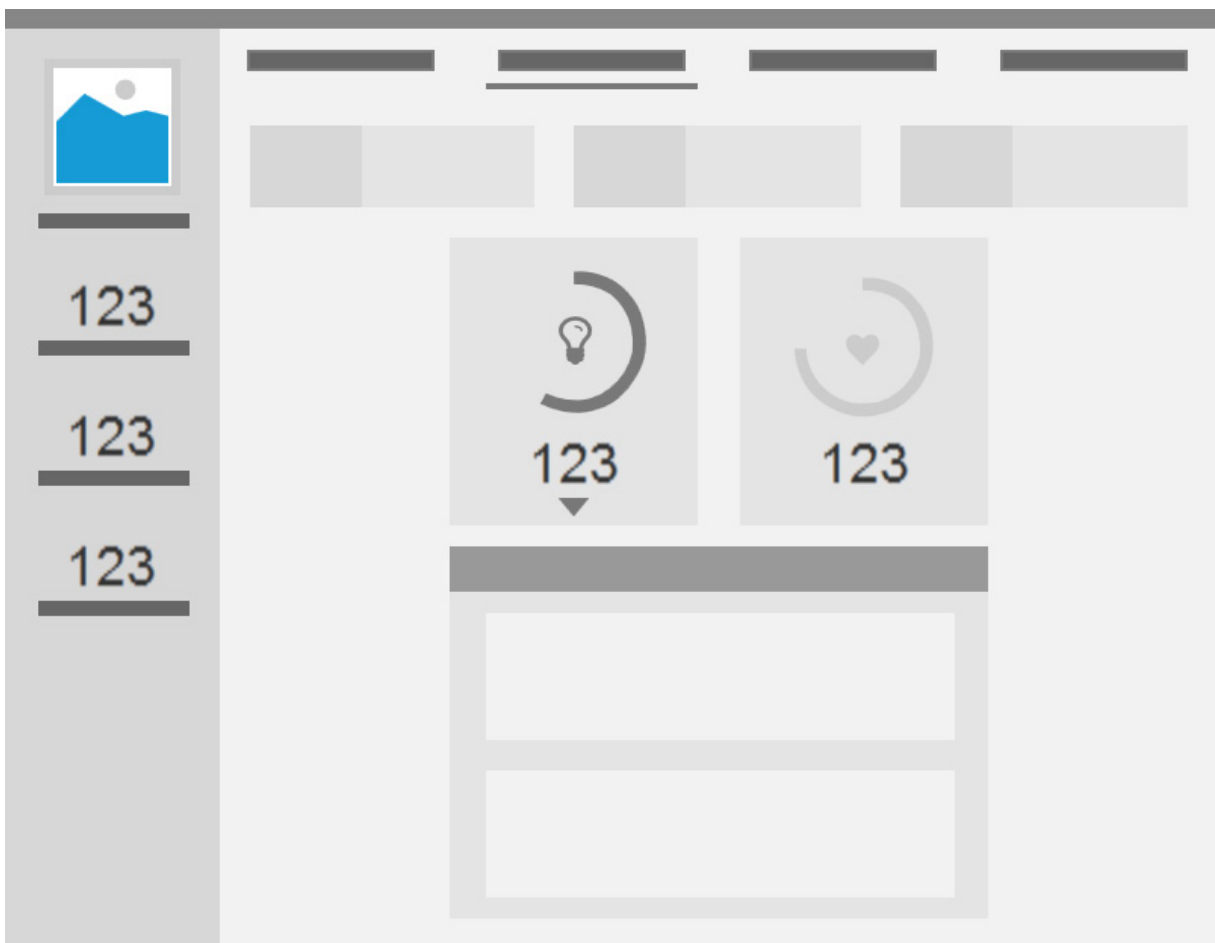


Abbildung 37: Wireframe Kommentar-Feedback Statistik (Quelle: eigene Darstellung)

Die *Reaction Statistik* zeigt dem Nutzer an, welche *Reactions* seine Fan Fictions erhalten haben. Die *Reactions* werden als Blasendiagramm dargestellt (s. Abb. 38), welches leicht zu lesen und verstehen ist und auch bei großen Unterschieden zwischen den *Reactions* diese noch erkennbar darstellt (Yau, 2004). Die *Reactions* sind dabei absteigend nach Anzahl von links nach rechts angeordnet, was der Leserichtung des westlichen Kulturkreises entspricht (Moser, 2012) und damit den Betrachter schnell die am häufigsten erhaltenen *Reactions* erkennen lässt. Auf eine sehr präzise Darstellung der Unterschiede wird hier verzichtet, da es sich um Emotionen handelt, und bei diesen das schnelle Erkennen einer Stimmungstendenz wichtiger ist als absolute Zahlen.

Der Autor kann sich diese Übersicht für alle Fan Fictions oder für einzelne anzeigen lassen. Wurde eine bestimmte Fan Fiction ausgewählt, so kann durch Klick auf eine der Blasen eine Detailübersicht aufgerufen werden, welche abhängig von der Fan Fiction in einen oder zwei Reiter unterteilt ist.

Der Reiter *Absätze* (s. Abb. 38) zeigt eine Auflistung aller Absätze, welche diese *Reaction* erhalten haben. Dazu wird angezeigt, wie häufig diese *Reaction* abgegeben wurde, ein Ausschnitt des Absatzes, auf den reagiert wurde, die Anzahl der Kommentare zu diesem Absatz und die beiden häufigsten anderen *Reactions* und deren Anzahl. Sortierbar ist diese Auflistung nach Häufigkeit der *Reaction*, Abfolge der Absätze in der Fan Fiction oder Anzahl der Kommentare. Diese Übersicht erlaubt es dem Autor, genau nachzuvollziehen, welche Absätze bei besonders vielen Lesern eine emotionale Reaktion hervorgerufen haben und welche anderen Reaktionen dieser Absatz erhalten hat. Zudem ist der Absatz und die Zahl der Kommentare mit der dazugehörigen Fan Fiction verlinkt, worüber der Autor zu dem Absatz in der entsprechenden Fan Fiction gelangt.

Der Reiter *Verlauf* (s. Abb. 39) erscheint nur bei Fan Fictions mit mehreren Kapiteln und zeigt dem Autor an, welche *Reactions* wie häufig in den einzelnen Kapiteln einer Fan Fiction vergeben wurden. Damit kann der Autor erkennen, wie sich die Stimmung seiner Leser sowie die Anzahl der *Reactions* verändert und daraus schließen, ob er die gewünschten emotionalen Reaktionen bei seinen Lesern auslöst und gegebenenfalls in den noch folgenden Kapiteln darauf reagieren. Durch Klick auf einen der Emojis wird die zugehörige Linie hervorgehoben, was die Lesbarkeit verbessert.



Abbildung 38: Wireframe Reaction Statistik (Quelle: eigene Darstellung)

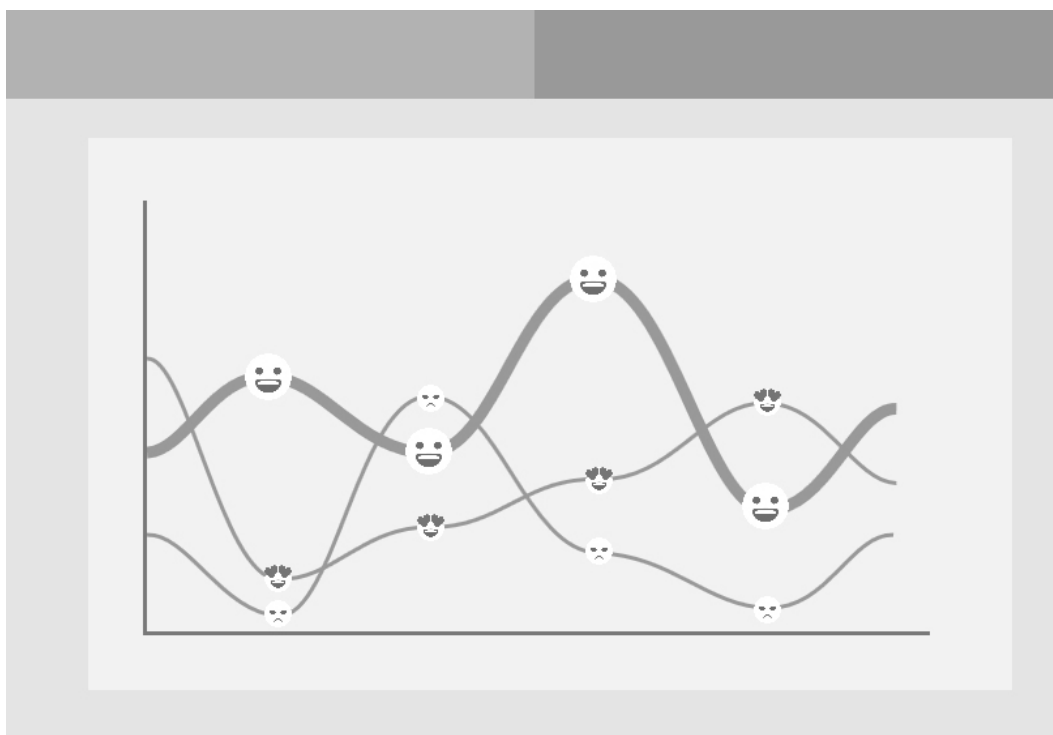


Abbildung 39: Wireframe Reaction Statistik Verlauf (Quelle: eigene Darstellung)

Die *Kommentar-Kategorien Statistik* gibt dem Autor einen Überblick darüber, zu welchen Kommentar-Kategorien (s. Kapitel 4.2.1) er Kommentare erhalten hat (s. Abb. 40). Dies kann für alle oder eine bestimmte Fan Fiction geschehen. Die Darstellungsart als Säulendiagramm erlaubt es, schnell Unterschiede zwischen den Kategorien zu erkennen (Yau, 2014), womit Stärken und Schwächen ersichtlich werden. Sie kann auch Anhaltspunkte dazu liefern, für welche Kategorien der Autor über die Funktionen der Autoren Information und Author's Notes (s. Kapitel 4.2.3) häufiger Feedback von seinen Lesern erbitten sollte.

Bei Klick auf einen der Balken werden alle Kommentare dieser Kategorie neben dem dazugehörigen Absatz angezeigt. Gibt es mehrere Kommentare zu einem Absatz, werden diese gemeinsam neben dem Absatz dargestellt, damit der Autor nach den Prinzipien der *aggregation*, *accretion* und *acceleration* ein möglichst umfassendes Feedback erhält. Die Auflistung kann chronologisch, nach Anzahl der *Likes* oder nach der Abfolge der Absätze sortiert werden. Klickt der Nutzer auf „Antworten“, wird er zu dem Kommentar in der Fan Fiction weitergeleitet und sieht dort den Kommentar in seinem vollen Kontext, mit allen Antworten, welche dieser bereits erhalten hat. Der Autor kann durch diese Darstellung herausfinden, welches Feedback er zu einer bestimmten Kategorie erhalten hat und zu welchen Textabschnitten dieses verfasst wurde, was ihn dabei unterstützt, seine Fähigkeiten gezielt zu verbessern.

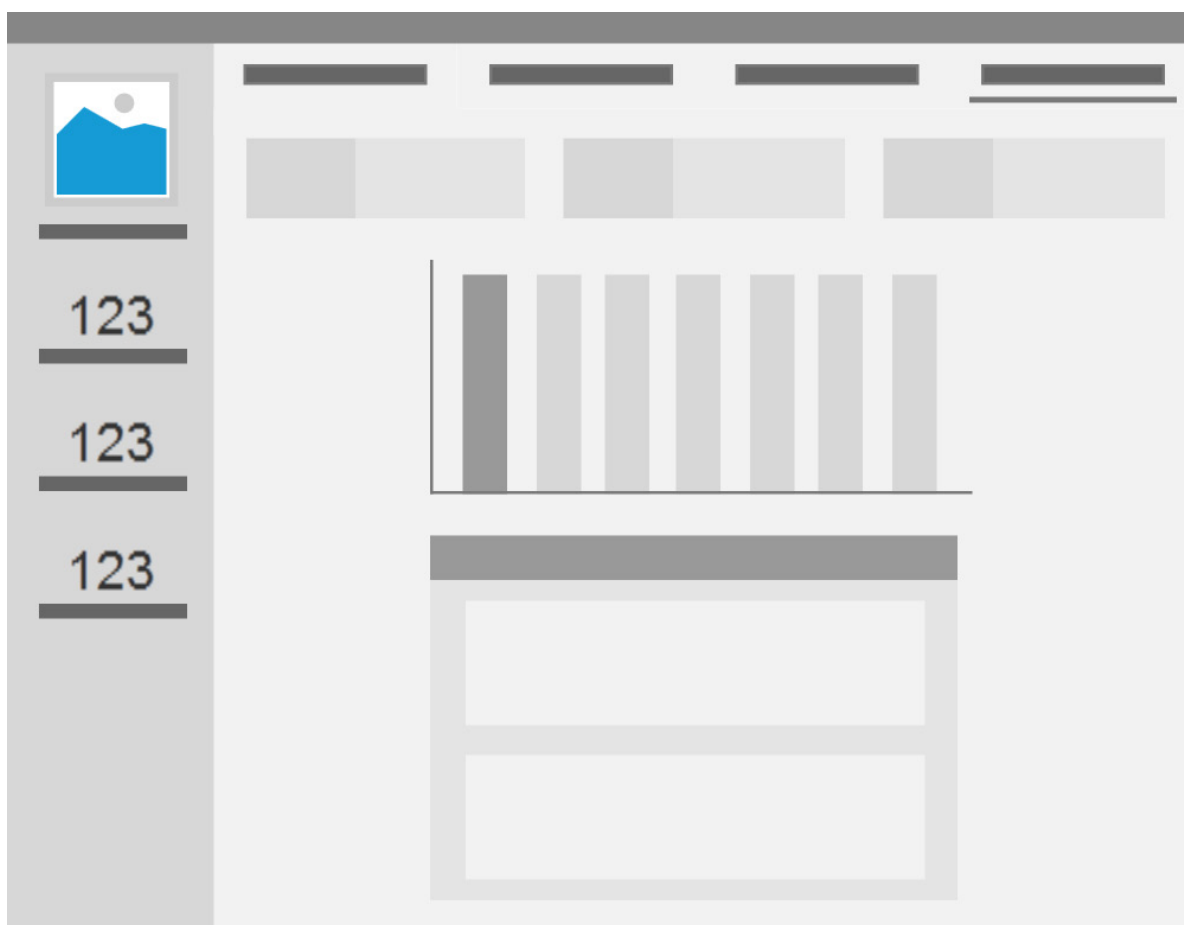


Abbildung 40: Wireframe Kommentar-Kategorien Statistik (Quelle: eigene Darstellung)

# 5. Prototyp

In diesem Kapitel wird der interaktive Prototyp für das zuvor vorgestellte Konzept präsentiert. Zunächst werden dessen Zweck, Umfang und die technische Umsetzbarkeit besprochen und anschließend wird er anhand eines Nutzungsszenarios im Detail vorgestellt. Zusätzlich ist der Prototyp im digitalen Anhang dieser Arbeit als HTML-Datei zu finden und kann in jedem herkömmlichen Internetbrowser geöffnet und getestet werden.

## 5.1 Zweck, Funktionsumfang und Umsetzbarkeit

Dieser Prototyp dient als "Proof-of-Concept" und zeigt auf, wie die konzipierten Funktionen realisierbar sind und deren Interaktionen und Design im Detail umgesetzt werden können. Dies geschieht in Form eines Klickdummies. Erstellt wurde dieser Prototyp mit dem Rapid-Prototyping-Tool *Axure RP 8*. Der Prototyp ist unterteilt in zwei Bereiche: Die Ansicht einer Fan Fiction und die Ansicht der Statistiken eines Nutzers. Dabei sind nur diejenigen Elemente interaktiv gestaltet, die auch für das in Kapitel 5.2 vorgestellte Nutzungsszenario relevant sind.

Der Umfang dieser Arbeit würde nicht ausreichen, um ein komplett funktionsfähiges Front und Back End zu entwickeln, daher werden Eingaben nicht gespeichert und Interaktionen lediglich simuliert. Dies könnte jedoch durch herkömmliche Technologien des Web 2.0, wie HTML5, AJAX, PHP und MySQL-Datenbanken verwirklicht werden.

Die automatische Zuordnung von Kommentaren zu den *Kommentar-Kategorien* (s. Kapitel 4.2.1) stellt hier eine größere Herausforderung dar, da herkömmliche Verfahren zur Analyse von strukturierten Datenbankinhalten eine Interpretation und Kategorisierung von unstrukturierten Daten, zu welchen Kommentare und andere Texte zählen, nicht leisten können (vgl. Heyer, Quasthoff & Wittig, 2006). Als Lösungsansatz ist deshalb *Text Mining* angedacht. *Text Mining* bezeichnet "computergestützte Verfahren für die semantische Analyse von Texten" (Heyer, Quasthoff & Wittig, 2006, S.3). Solche Verfahren unterstützen "die automatische bzw. semi-automatische Strukturierung von Texten" (ebd., S.3) und ermöglichen dadurch die Klassifizierung von Texten (vgl. Aggarwal & Zhai, 2012c).

Eine solche Klassifizierung kann durch die Kombination verschiedener Methoden des *Text Minings* realisiert werden. Hier sind besonders Methoden des maschinellen und überwachten Lernens in Kombination mit Textklassifikations-Algorithmen, wie *Neural Network Classifiers* oder *SVM Classifiers*, sinnvoll (vgl. Aggarwal & Zhai, 2012b; Aggarwal & Zhai, 2012c). *Überwachtes maschinelles Lernen* könnte beispielsweise mit Hilfe von Nutzern stattfinden, welche eine gewisse Anzahl an Kommentaren zunächst

selbstständig den *Kommentar-Kategorien* zuordnen und deren Ergebnisse anschließend als Trainingsdaten für den Algorithmus dienen (vgl. Aggarwal & Zhai, 2012c). Wie in Kapitel 2.4 bereits erwähnt wurde, ist das Taggen von Fan Fictions bereits fester Bestandteil der Fan Fiction Community auf AO3, weshalb davon ausgegangen werden kann, dass die Nutzer auch dazu bereit sind, die automatisch vergebenen *Kommentar-Kategorien* zu korrigieren oder zu ergänzen. Dies könnte wiederum zur kontinuierlichen Verbesserung des Algorithmus genutzt werden.

Des Weiteren können Methoden des *Opinion Mining*, wie die *Sentiment Classification* (Liu & Zhang, 2012), dabei helfen, Kommentare nach positivem und negativem Feedback zu sortieren und die in Kapitel 4.2.2 vorgestellte Funktion zur Verhinderung von negativen Kommentaren zu verwirklichen.

Bei der Verwendung von *Text Mining* Methoden in Fan Fiction Communities kann es durch den sehr spezifischen und heterogenen Jargon zudem zu Schwierigkeiten kommen. Herzog (2014) zeigt erste Ansätze zur Analyse dieses Jargons auf und stellt fest, dass dieser sich häufig von Fandom zu Fandom unterscheidet, aber auch fandom-übergreifende Begriffe enthält. Insgesamt weist der Jargon dennoch erkennbare Muster auf, weshalb davon auszugehen ist, dass er durch die Erstellung eines Wörterbuchs auch für *Text Mining* Anwendungen zugänglich gemacht werden kann. Problematisch können zudem auch rhetorische Mittel wie Sarkasmus, Ironie oder Hyperbeln sein, da diese für Programme nur äußerst schwierig zu erkennen und richtig zu interpretieren sind. Dies ist ein weiterer Grund, den Nutzern neben der automatischen Zuordnung auch die Möglichkeit zu geben, diese Kategorisierung bei jedem Kommentar editieren und ergänzen zu können.

## 5.2 Nutzungsszenario

### 5.2.1 Persona



Abbildung 41: Bild von Elisa  
(Quelle: pixabay.com)

#### Elisa Janson

**Username:** MoanaVaiana

**Alter:** 19 Jahre

**Beruf:** Studentin

**Erfahrung:** seit 1 Jahr auf AO3,  
hat 4 Fan Fictions veröffentlicht

**Zielgruppe:** Autoren, Cheerleader,  
möchte gerne Kritiker werden

#### Beschreibung

In ihrer Freizeit liest Elisa neben Romanen auch sehr gerne Fan Fictions, besonders interessiert sie sich dabei hauptsächlich für die Fandoms Vaiana, Harry Potter und Grey's Anatomy. Sie liebt es, in die Ideen anderer Autoren einzutauchen und zu sehen, welche Abenteuer ihre Lieblingscharaktere dort erleben. Da sie weiß, wie viel Zeit und Mühe in das Schreiben von Fan Fictions fließt, möchte sie den Autoren immer gerne Feedback hinterlassen, sodass sie motiviert weitere Fan Fictions schreiben. Weil sie aber erst seit einem Jahr selbst Fan Fictions schreibt, weiß sie nicht immer, was sie ihnen sagen soll, und ist mit sich selbst unzufrieden, wenn es nicht zu mehr als einem 'Das war so toll!!' reicht.

Wenn es um ihre eigenen Fan Fictions geht, ist Elisa auch noch ziemlich unsicher. Zwar bekommt sie positive Rückmeldung, jedoch möchte sie auch gerne wissen, wie sie ihre Fähigkeiten verbessern kann und was ihren Lesern wirklich gefällt. Trotzdem ist auch das rein positive Feedback sehr wichtig für sie, da sie es sich anschauen kann, wann immer sie an ihren Fähigkeiten zweifelt.

## 5.2.2 Szenario

In der Woche nach den Uniprüfungen hat Elisa endlich wieder Zeit, ein neues Kapitel für ihre Fan Fiction "One Hell of a Ride" zu schreiben. Bevor sie das neue Kapitel schreibt, ruft sie jedoch zuerst ihre Statistik auf, denn sie möchte erst einen Überblick darüber erhalten, welche Kommentare sie bisher erhalten hat. Über das Hauptmenü ruft sie die Seite "Statistiken" auf und sieht den Reiter *Allgemeine Statistik* (s. Abb. 42). Hier kann sie mit einem Blick in die Tabelle erkennen, dass sie 135 Kommentare zu "One Hell of a Ride" erhalten hat und auch die Anzahl der *Reactions*, *Bookmarks* und *Ich will mehr!* ist zu sehen.

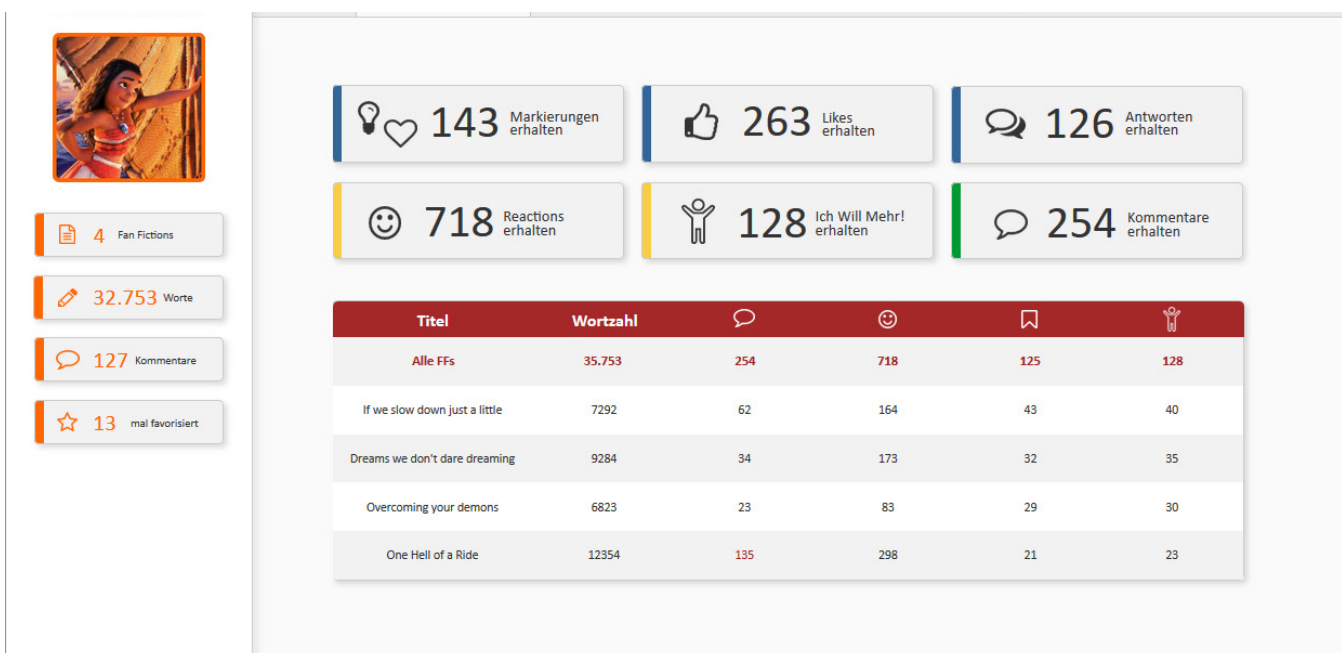


Abbildung 42: Allgemeine Statistik (Quelle: eigene Darstellung)



Ein Klick auf die Kommentar-Zahl in der Spalte "One Hell of a Ride" leitet sie weiter zur *Kommentar-Kategorien Statistik* (s. Abb. 43), wo die Fan Fiction bereits ausgewählt ist und ihr nochmals angezeigt wird, wie viele *Kommentare*, *Reactions* und *Ich will mehr!* dies erhalten hat. Zudem ist darunter ein Säulendiagramm abgebildet, welches anzeigt, wie viel Prozent der Kommentare den jeweiligen Kategorien zugeordnet wurden. Sofort erkennt Elisa, dass die meisten Kommentare *positives Feedback* enthalten und mehr als die Hälfte der Kommentare sich auf die Kategorie *Canon* beziehen. Beim Klick auf die Kategorie *positives Feedback* öffnet sich darunter ein Kasten, der alle Kommentare zu dieser Kategorie anzeigt. Über die Drop-Down Liste oben rechts kann Elisa die Kommentare nach verschiedenen Kriterien sortieren, sich so z.B. die neuesten Kommentare durchlesen und diese auch direkt als *hilfreich* oder *motivierend* markieren. Allerdings sieht sie in dem Diagramm auch, dass sie zu den Kategorien *Textwirkung* und *Charakterisierung* mit jeweils unter 10% nur sehr selten Kommentare erhalten hat, darum beschließt sie, diese Kategorien in ihrer *Autoren Information* und in den *Author's Notes* zu erwähnen, sobald sie das neue Kapitel hochlädt.

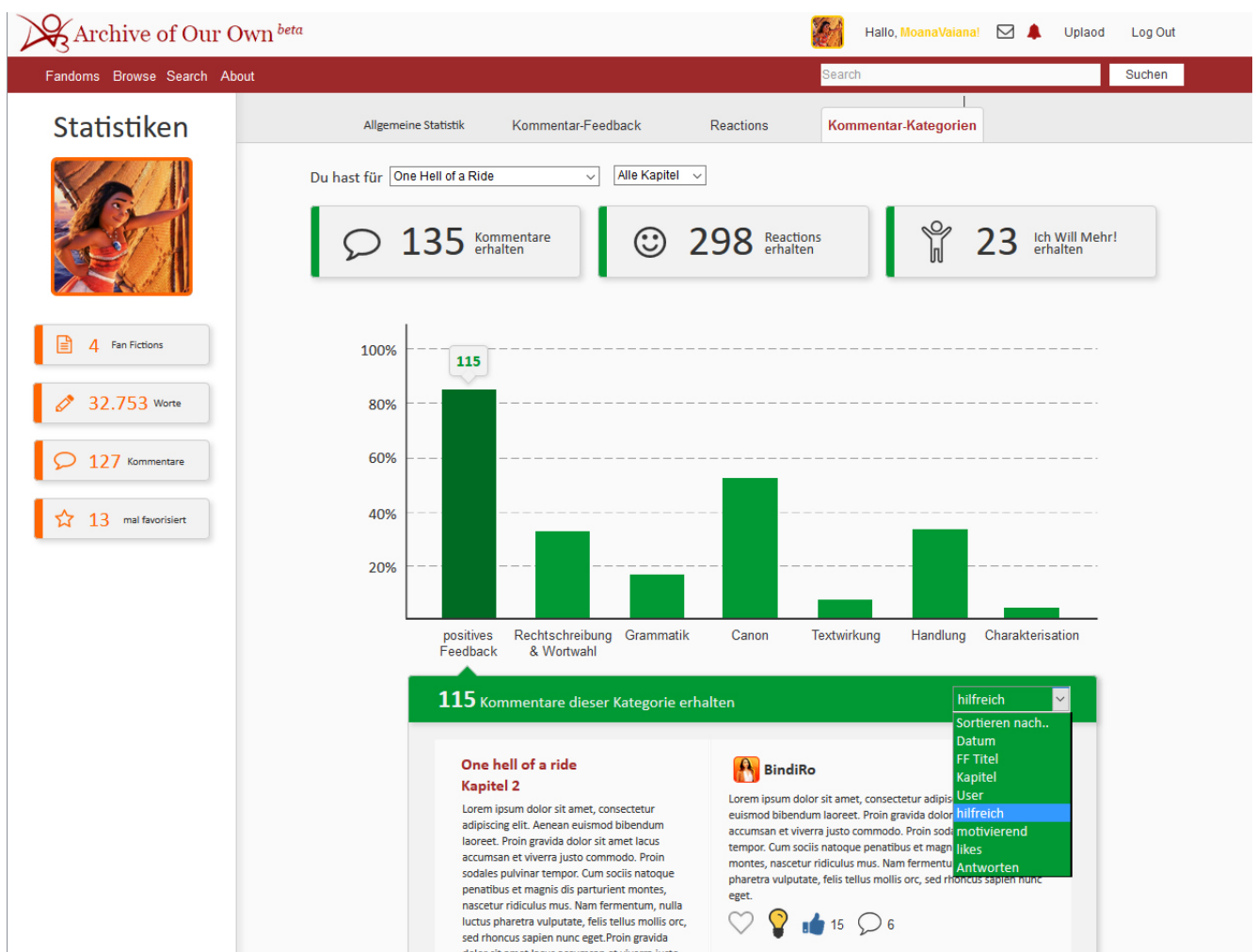


Abbildung 43: Kommentar-Kategorien Statistik (Quelle: eigene Darstellung)

Da sie beim Schreiben häufig noch immer an ihren Fähigkeiten zweifelt, klickt Elisa auch noch auf die Kachel, die ihr die Anzahl der *Reactions* anzeigt und gelangt so zur *Reactions Statistik* für die Fan Fiction "One Hell of a Ride" (s. Abb. 44). Auch hier werden ihr zunächst allgemeine Informationen über die Fan Fiction angezeigt. Darunter befindet sich ein Blasendiagramm der *Reactions*. Sofort erkennt Elisa die häufigsten *Reactions*: *Zuneigung*, *Liebe* und *Freude*. Dadurch kann sie sich sicher sein, dass ihren Lesern die Fan Fiction bisher sehr gefallen hat. Indem sie über die einzelnen Emojis hovert, erfährt sie, welchen Anteil jede einzelne *Reaction* hat. Durch einen Klick auf die häufigste *Reaction* öffnet sich ein Kasten unterhalb dieser, der alle Absätze ihrer Fanfiction anzeigt, welche diese *Reaction* erhalten haben, und zusätzlich die zwei nächst häufigsten *Reactions* sowie die Anzahl der Kommentare. Auch hier lässt sich die Auflistung ganz einfach nach verschiedenen Kriterien sortieren, sodass Elisa schnell erkennen kann, welcher Absatz die meisten *Reactions* erhalten hat.

Da "One Hell of a Ride" mehrer Kapitel hat, kann Elisa zudem auf den Reiter *Verlauf* klicken und findet dort ein Liniendiagramm, dass ihr Anzeigt wie Häufig eine *Reaction* pro Kapitel abgegeben wird (s. Abb.45). Damit kann sich leicht nachvollziehen, welche Stimmungen ihre Leser über die Kapitel hinweg empfinden.

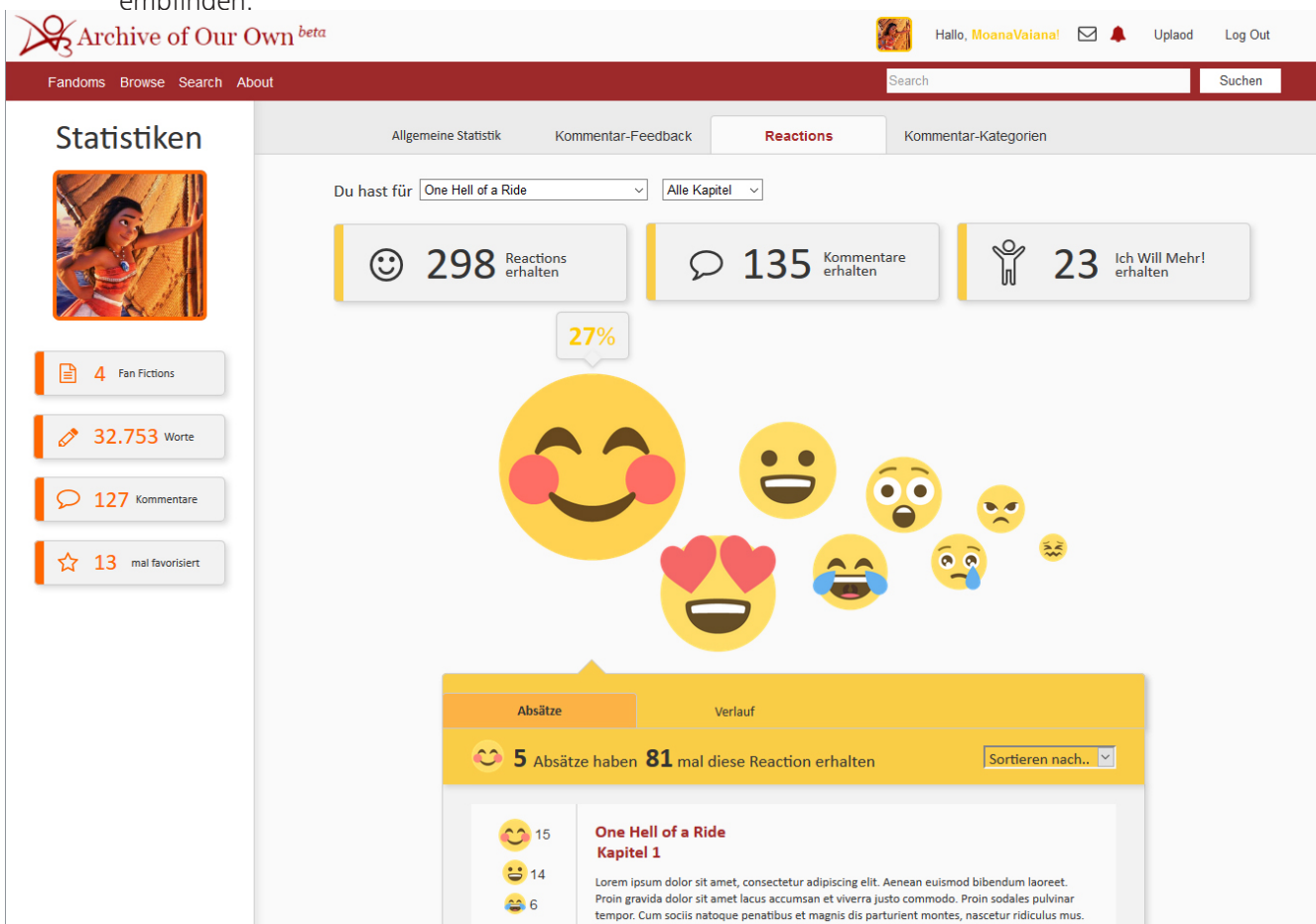


Abbildung 44: Reaction Statistik (Quelle: eigene Darstellung)



## What a crazy world we live in



**Bumblebee**



19J - Deutsch  
 19 Fan Fictions

**Kapitel: 1**

Veröffentlicht: 13.05.2016

Updated: 04.02.2017

 später lesen

 Download

<b>i Info</b>	
Rating: General Audience	Archive Warning: keine
Category: M/M	Language: Deutsch
Fandoms: Star Trek (AOS)	
Relationships: James T Kirk / Leonard "Pille" McCoy	
Characters: James T. Kirk, Leonard "Pille" McCoy, Nyota Uhura, Christine Chapel	
Additional Tags: humour, High School AU	

<b>Statistik</b>	
Words:	16.159
Comments:	6
Ich will mehr!:	19
Bookmarks:	15
Hits:	30
Reactions:	68

<b>Top 3 Reviewer</b>	
1.	 <b>Bananabread</b>
2.	 <b>CherryPie</b>
3.	 <b>UnicornLover</b>

### Zusammenfassung

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

### Author's Note

Endlich hab ich es geschafft eine neue Fic hoch zu laden! Nachdem sich der ganze Unistress gelegt hat werd' ich jetzt hoffentlich wieder regelmäßig zum schreiben kommen wie immer freue ich mich über jede einzelne Rückmeldung, besonders die zu meinen A/N! Jetzt aber los, viel Spaß!

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet.

Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Nam fermentum, nulla luctus pharetra vulputate, felis tellus mollis orci, sed rhoncus sapien nunc eget.

 Abbonieren


 Bookmark



 ↑ Top

 Share

### Feedback

**Author's Note**





**Bumblebee**



19J - USA - 19 Fan Fictions  
 Charakterisierung, Handlung, Grammatik

A/N: Ich freu mich wirklich über jeden Kommentar, selbst wenn du nur schreiend auf und ab hüpfst! Und es wäre auch total super, wenn du deine Stimme in der Umfrage abgibst! 😊❤️

Vielen Dank fürs Lesen und bis zum nächsten Kapitel! ❤️




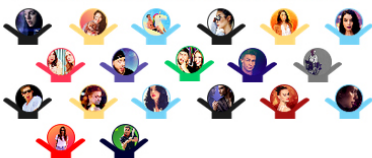
**MoanaVaiana**



15J - Deutsch  
 78 Kommentare 4 Fan Fictions


#### Was ist euch lieber ?

- ☐ längere Kapitel alle 2 Wochen
- ☐ kürzere Kapitel jede Woche


**19** Leser möchten gerne mehr von **Bumblebee** lesen!





**DarknessQueen**


27J  
 179 Kommentare 17 Fan Fictions

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean euismod bibendum laoreet. Proin gravida dolor sit amet lacus accumsan et viverra justo commodo. Proin sodales pulvinar tempor. Cum sociis

Abbildung 46: Aufbau einer Fan Fiction (Quelle: eigene Darstellung)

Mit neu gefasstem Mut ist Elisa jetzt bereit, das neue Kapitel ihrer Fan Fiction zu schreiben. Bevor sie dazu kommt, bemerkt sie jedoch, dass sie eine Notification erhalten hat, da das Glocken-Symbol in der Hauptnavigation rot ist. Mit einem Klick erfährt sie, dass einer ihrer Lieblingsautoren eine neue Star Trek Fan Fiction hochgeladen hat. Da Elisa schon lange auf eine neue Fan Fiction von dieser Autorin gewartet hat klickt sie gleich auf die Notification und gelangt so zu der neuen Fan Fiction (s. Abb. 46). Gleich zu Beginn der Fan Fiction bekommt Elisa einen guten Überblick darüber, worum es in dieser Geschichte geht, und da es von ihrem Lieblingscharakter handelt, beschließt sie, die Fan Fiction direkt zu lesen.

Während Elisa die Fan Fiction liest, denkt sie natürlich auch daran, der Autorin Rückmeldung zu geben. Gleich am ersten Absatz klickt sie auf das Kommentar-Symbol, denn schon die erste Szene findet Elisa richtig spannend. Durch die *Autoren Information*, die oberhalb ihres Kommentars angezeigt wird (s. Abb. 47), kann sich Elisa auch sicher sein, dass die Autorin gerne Feedback zu ihrer Handlung erhalten möchte. Beim Tippen wird der Kommentar auch gleich den *Kommentar-Kategorien Handlung* und *positives Feedback* zugeordnet, womit Elisa den Kommentar guten Gewissens absenden kann.

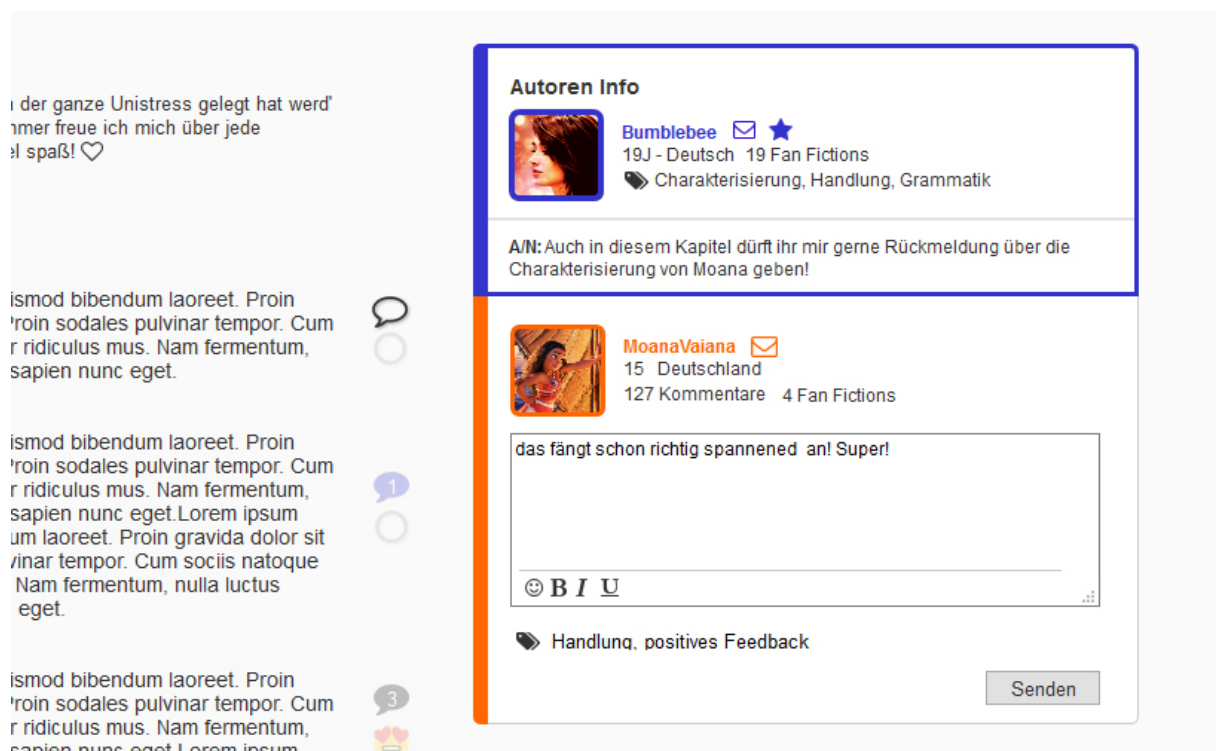


Abbildung 47: Verfassen eines Kommentars und Autoren Information (Quelle: eigene Darstellung)



Als Elisa weiter liest, entdeckt sie ein Kommentar-Symbol, das blau hervorgehoben ist, und sie weiß sofort, dass die Autorin hier eine *Author's Note* hinterlassen hat (s. Abb. 48). Diese liest sich Elisa durch und gibt auch gleich ihre Wahl in der Abstimmung ab. Für Elisa ist das ein perfektes Mittel, der Autorin nützliche Rückmeldungen zu geben, ohne dabei über ihre eigenen Worte zu stolpern.

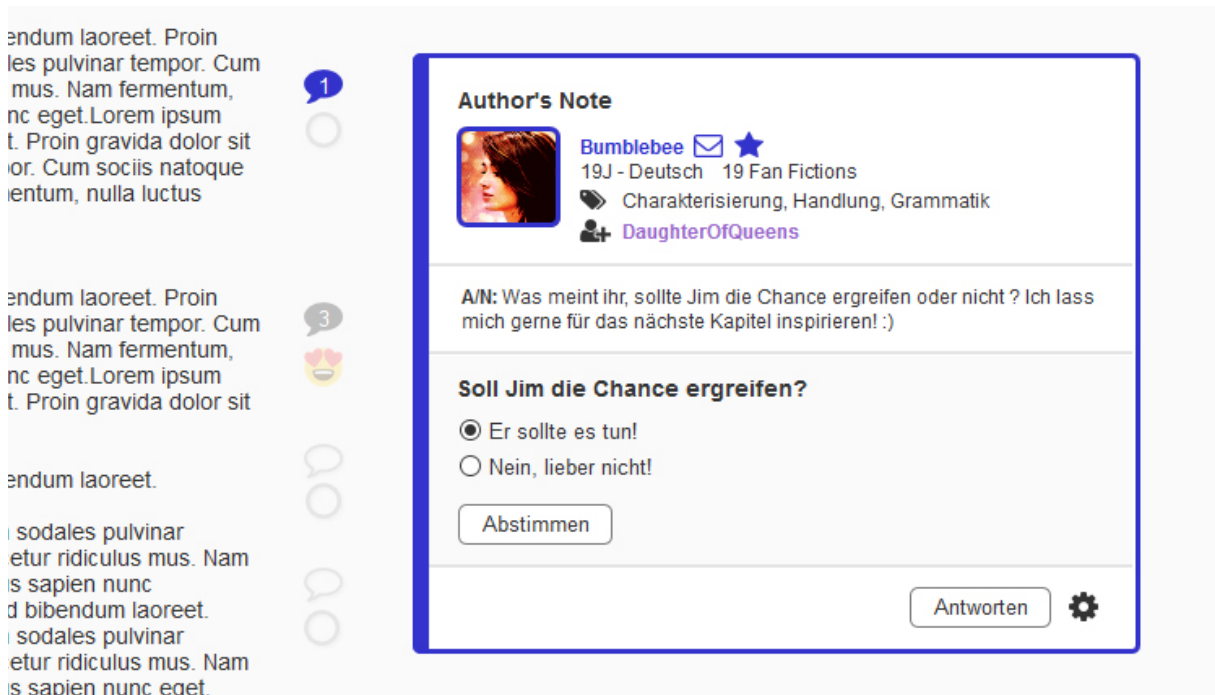


Abbildung 48: Author's Note mit Abstimmung (Quelle: eigene Darstellung)

Zwischendurch hinterlässt Elisa außerdem immer wieder *Reactions* (s. Abb. 49) bei den Absätzen, die sie besonders gut fand, weil diese lustig, romantisch oder auch traurig waren. Da es nicht mehr als zwei Klicks braucht, um eine *Reaction* abzugeben, fällt es Elisa auch gar nicht schwer, diese beim Lesen zu vergeben, selbst wenn die Szene gerade besonders spannend ist. Außerdem ist es toll zu sehen, wie andere Leser auf die selbe Szene reagiert haben, fast so, als ob man im Kino sitzt, wenn der ganze Saal lacht.

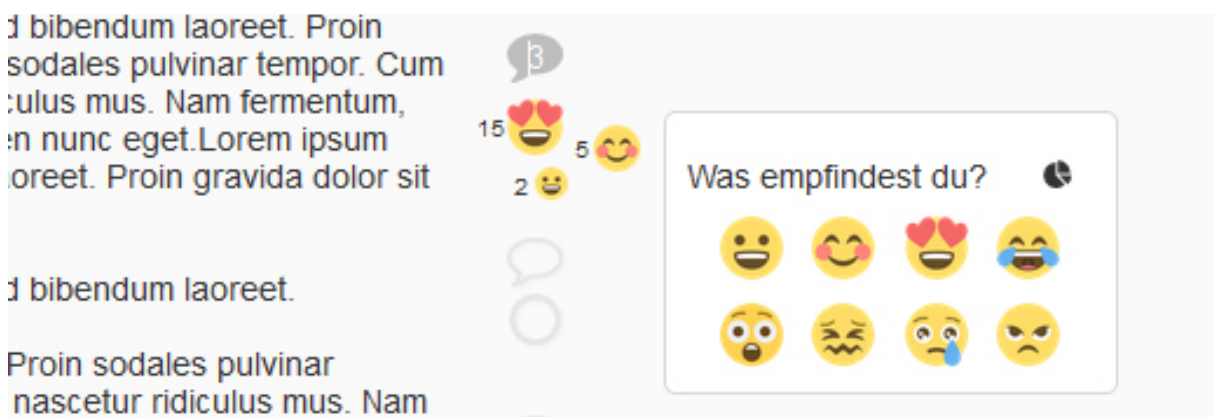


Abbildung 49: Reaction vergeben (Quelle: eigene Darstellung)

Gegen Ende der Fan Fiction sieht Elisa, dass zu einem Absatz gleich drei Kommentar-Threads abgegeben wurden, und klickt neugierig auf das Kommentar-Symbol um sich die unterschiedlichen Diskussionen durchzulesen (s. Abb. 50). Ihr wird klar, dass sich die Leser nicht ganz einig darüber sind, ob der Hauptcharakter am Ende die richtige Entscheidung getroffen hat oder nicht. Elisa findet, dass das Ende der Geschichte zwar tragisch ist, sie das aber gerade toll findet, und vergibt deshalb ein *Like* an einen Kommentar, der genau das ausdrückt. Zudem beschließt sie, dieser Diskussion zu folgen, um zu erfahren, wenn andere auf diesen Kommentar antworten.

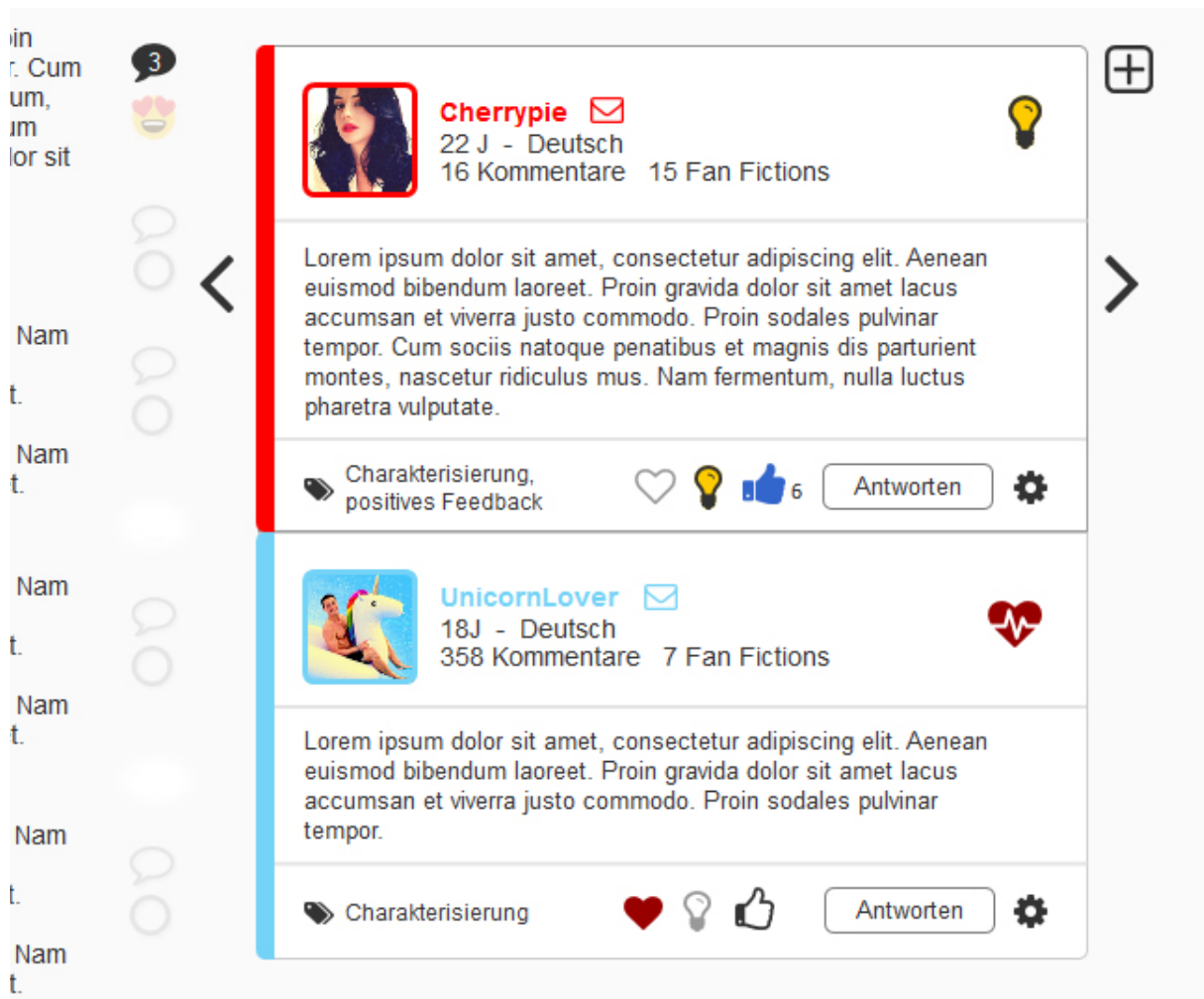


Abbildung 50: Kommentar-Threads (Quelle: eigene Darstellung)

Nachdem Elisa das Ende der Fan Fiction gelesen hat, muss sie unbedingt ein *Ich will mehr!* abgeben (s. Abb. 51), denn sie weiß selbst, wie motivierend die Schar an jubelnden Lesern für einen Autor ist. Und mit einem schnellen Klick erscheint auch Elisas Profilbild neben denen der anderen Leser. Über den Endkommentaren befindet sich auch wieder eine *Author's Note* mit einer Umfrage zu der Fan Fiction, welche die Autorin als nächstes schreiben möchte. Auch hier gibt Elisa gleich ihre Stimme ab.

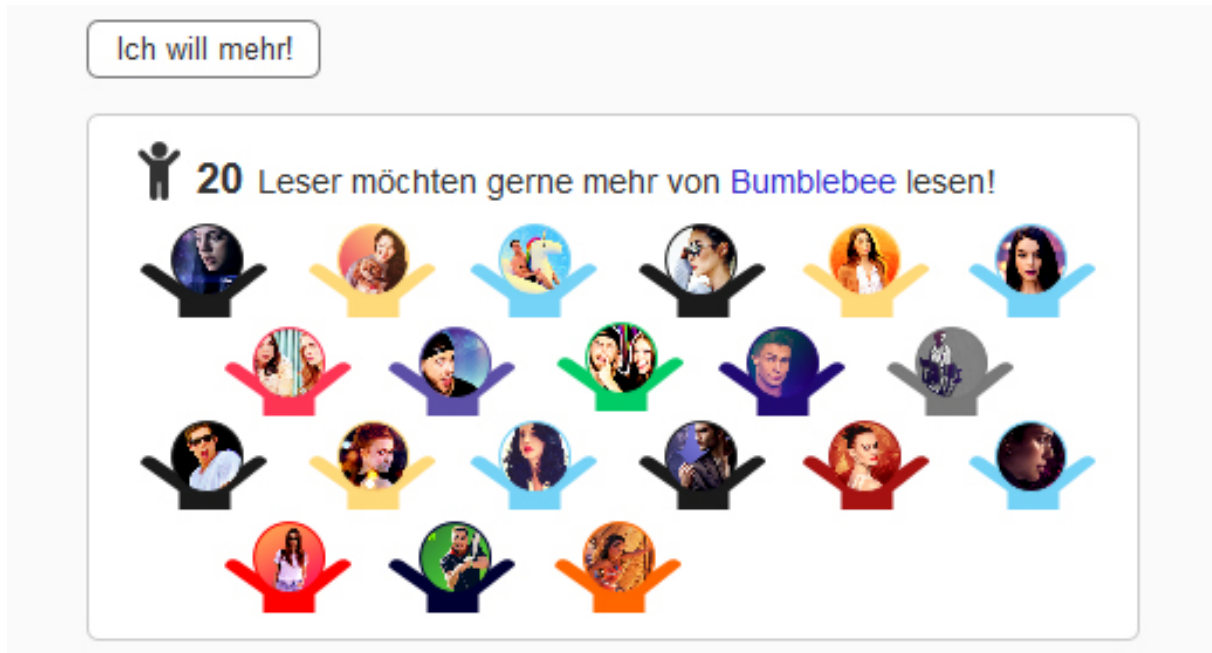


Abbildung 51: Ich will mehr! (Quelle: eigene Darstellung)

Als Elisa dann noch einen *Endkommentar* geschrieben und abgeschickt hat, fällt ihr auf, dass sie in der Zwischenzeit ein *Abzeichen* für *motivierende* Kommentare erhalten hat, da ein rotes *Herz* in der rechten oberen Ecke ihres Kommentars zu sehen ist (s. Abb. 52). Sie freut sich natürlich riesig, dass ihre Kommentare so gut bei den Autoren ankommen, und klickt direkt auf das *Herz*, um zu ihrer *Kommentar-Feedback Statistik* zu gelangen (s. Abb. 53).

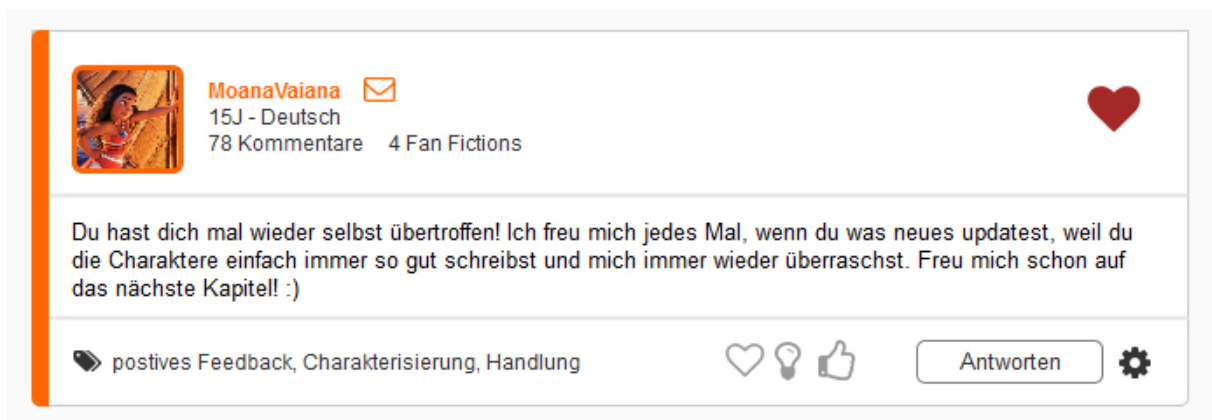


Abbildung 52: Endkommentar (Quelle: eigene Darstellung)



Dort wird ihr angezeigt, wie viele *Markierungen*, *Likes* und Antworten sie für ihre Kommentare erhalten hat. Unterhalb davon befinden sich zwei Kacheln, die ihr anzeigen, wie viel Prozent ihrer Kommentare als *hilfreich* und als *motivierend* markiert wurden. Und tatsächlich hat sie es endlich über die 60% Hürde geschafft! Um zu sehen, welche Kommentare zuletzt als *motivierend* markiert wurden, klickt sie auf die entsprechende Kachel und lässt sich alle Kommentare mit dieser *Markierung* anzeigen. Über die Drop-Down Liste sortiert sie diese nach Datum, so dass die zuletzt markierten zuerst angezeigt werden. Für Elisa ist diese Statistik sehr wertvoll, da sie so lernen kann, wie sie ihre Kommentare in Zukunft verbessern kann, um den Autoren noch öfter eine Freude zu bereiten.

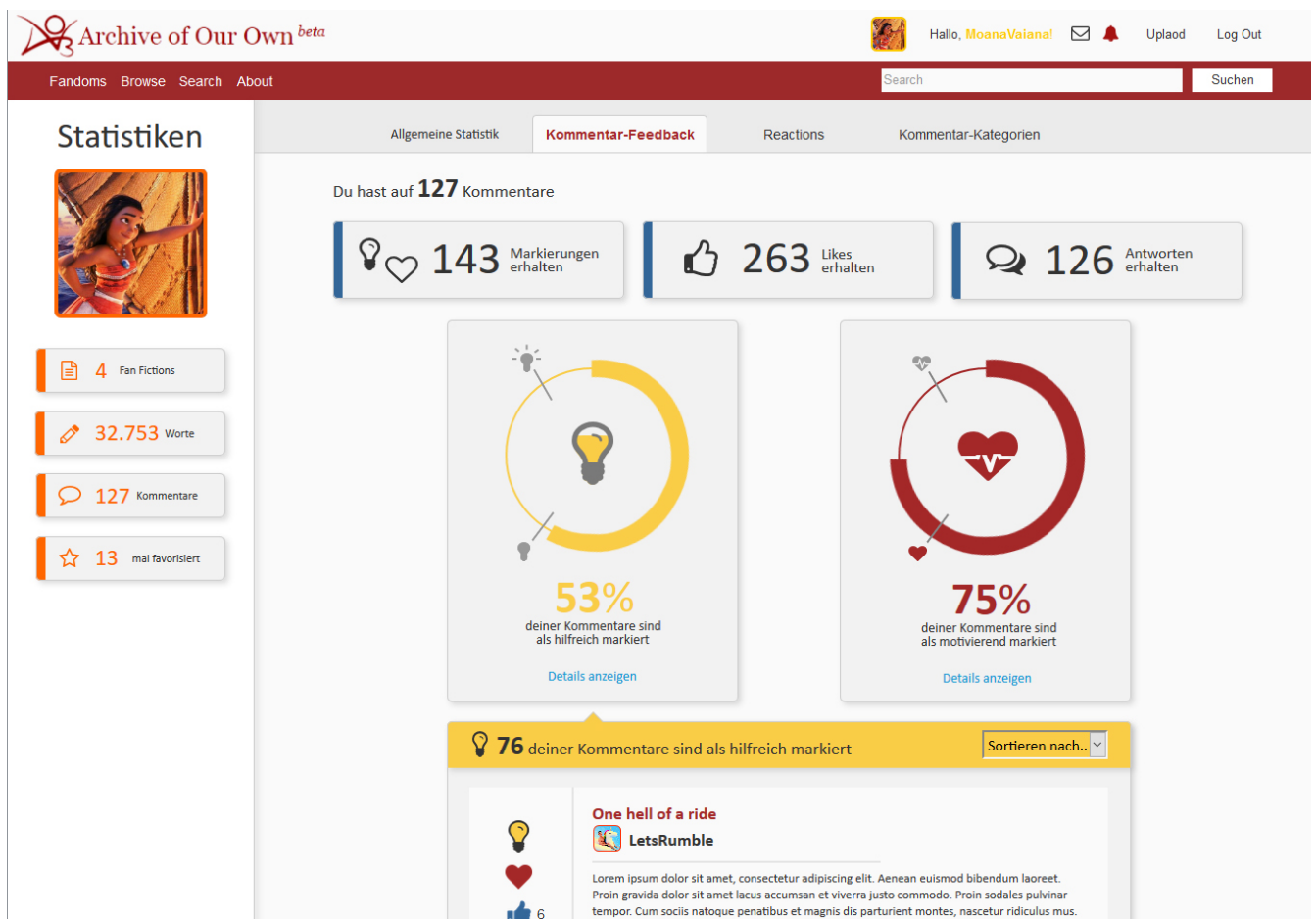


Abbildung 53: Kommentar-Feedback Statistik (Quelle: eigene Darstellung)



## 6. Schlussbetrachtung

Das Ziel dieser Arbeit war es, ein Konzept für Fan Fiction Communities zu entwickeln, welches die Kommentarfunktion erweitert, um die Interaktion zwischen Autoren und Lesern zu optimieren. Dieses Konzept basiert auf der Analyse von Fachliteratur und bereits bestehenden Feedback-Funktionen in Fan Fiction Archiven, auf Social Media Plattformen und in Feedback-Tools. Die Vorstellung des Konzepts in Kapitel 4 sowie des dafür entwickelten Prototypen in Kapitel 5 zeigen, dass das Ziel dieser Arbeit durch die Kombination zahlreicher Funktionen, wie den *Reactions*, *Autoren Informationen* und unterschiedlichen Statistiken, erreicht wurde und diese Funktionen in bestehende Fan Fiction Archive integriert werden können.

Idealerweise würde dieses Konzept vor einer Implementierung noch durch User-Tests mit dem Prototyp bei den drei identifizierten Zielgruppen geprüft werden. Solche Tests können Hinweise zur Optimierung der Usability, der User-Experience und des Designs geben. Im zeitlichen Rahmen dieser Arbeit konnte das leider nicht geschehen.

Dennoch hat das Konzept Feeding Fandom gezeigt, dass die Kommunikation zwischen Nutzern, die Content produzieren, und solchen, die diesen Content konsumieren, auf verschiedene Arten verbessert werden kann. Diese optimierte Kommunikation führt im besten Fall auch dazu, dass zuvor passive Nutzer selbstständig lernen, sich in der Community einzubringen, ihre Fähigkeiten zu verbessern und die Inhalte anderer Nutzer kritisch und konstruktiv zu bewerten. Es ist absolut denkbar, die hier gewonnenen Erkenntnisse und entwickelten Funktionen auch auf andere Online-Communities zu übertragen und damit die aktive Beteiligung von Nutzern zu steigern.



# Quellenverzeichnis

- Aalborg University (Ed.). (2014). Academic Quarter. Journal for humanistic research: Creativity and creative approaches in human science (Vol. 9). Aalborg: Aalborg Univeritetsforlag.
- Aggarwal, C. C., & Zhai, C. (Eds.). (2012a). Mining Text Data. Boston, MA: Springer US.
- Aggarwal, C. C., & Zhai, C. (2012b). A Survey of Text Classification Algorithms. In C. C. Aggarwal & C. Zhai (Eds.), Mining Text Data (pp. 163–222). Boston, MA: Springer US.
- Aggarwal, C. C., & Zhai, C. (2012c). An Introduction to Text Mining. In C. C. Aggarwal & C. Zhai (Eds.), Mining Text Data (pp. 1–10). Boston, MA: Springer US.
- Anacleto, J. (Ed.) 2010. Proceedings of the 28th ACM International Conference on Design of Communication. New York, NY: ACM.
- Anderson, A., Huttenlocher, D., Kleinberg, J., & Leskovec, J. (2012). Steering user behavior with badges. In D. Schwabe, V. Almeida, H. Glaser, R. Baeza-Yates, & S. Moon (Eds.), WWW 2013 (pp. 95–106). New York: ACM.
- AO3 News. (2016a). Where We Are: Membership Drive | April 6-12, 2016. Retrieved from [http://archiveofourown.org/admin\\_posts/4894](http://archiveofourown.org/admin_posts/4894)
- AO3 News. (2016b). OTW October Drive: Spotlight on Our Servers. Retrieved from [http://archiveofourown.org/admin\\_posts/5804](http://archiveofourown.org/admin_posts/5804)
- AO3 News. (2016c). The Archive of Our Own Reaches One Million Registered Users! Retrieved from [http://archiveofourown.org/admin\\_posts/6037](http://archiveofourown.org/admin_posts/6037)
- Association for Computing Machinery (Ed.). (2017). Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing : February 25-March 1, 2017, Portland, OR, USA.
- Baumann, P. M. (2008). Halbe Literatur(en) - Fanfiction als literaturwissenschaftliches und soziologisches Phänomen. In B. Müller-Kampel & H. Kuzmics (Eds.), LiTheS. Zeitschrift für Literatur und Theatersoziologie (Vol. 2, pp. 104–113). Graz. Retrieved from [http://lithes.uni-graz.at/lithes/09\\_02.html](http://lithes.uni-graz.at/lithes/09_02.html)
- Bibliographisches Institut GmbH. (2016). Duden Online. Retrieved from <http://www.duden.de/>
- Black, R. W. (2005). Access and Affiliation: The Literacy and Composition Practices of English-Language Learners in an Online Fanfiction Community. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 49(2), 118–128. doi:10.1598/JAAL.49.2.4

- Black, R. W. (2007). Digital Design: English Language Learners and Reader Reviews in Online Fiction. In M. Knobel & C. Lankshear (Eds.), *A New Literacies Sampler (New Literacies and Digital Epistemologies)* (pp. 115–136). Peter Lang Publishing Inc, New York.
- Black, R. W. (2009). English-Language Learners, Fan Communities, and 21st-Century Skills. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 52(8), 688–697. doi:10.1598/JAAL.52.8.4
- Campbell, J., Aragon, C., Davis, K., Evans, S., Evans, A., & Randall, D. (2016). Thousands of Positive Reviews: Distributed Mentoring in Online Fan Communities. In D. Gergle, M. R. Morris, P. Bjørn, & J. Konstan (Eds.), *Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing : February 27-March 2, 2016, San Francisco, CA, USA* (pp. 689–702). New York, NY: Association for Computing Machinery. doi:10.1145/2818048.2819934
- Cho, K., & MacArthur, C. (2011). Learning by Reviewing. *Journal of Educational Psychology*, 103(1), 73–84. doi:10.1037/a0021950
- Curwood, J. S., Magnifico, A. M., & Lammers, J. C. (2013). Writing in the Wild: Writers' Motivation in Fan-Based Affinity Spaces. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 56(8), 677–685. doi:10.1002/JAAL.192
- elireview.com. (o.J.). How Eli Review Works. Retrieved from <http://elireview.com/learn/how/>
- Evans, S., Davis, K., Evans, A., Campbell, J. A., Randall, D. P., Yin, K., & Aragon, C. (2017). More Than Peer Production: Fanfiction Communities as Sites of Distributed Mentoring. In Association for Computing Machinery (Ed.), *Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing : February 25-March 1, 2017, Portland, OR, USA* (Original work published 2017).
- Gee, J. P. (2004). *Situated language and learning: A critique of traditional schooling*. New York, NY: Routledge.
- Gergle, D., Morris, M. R., Bjørn, P., & Konstan, J. (Eds.) 2016. *Proceedings of the ACM Conference on Computer-Supported Cooperative Work and Social Computing : February 27-March 2, 2016, San Francisco, CA, USA*. New York, NY: Association for Computing Machinery.
- Hart-Davidson, W., McLeod, M., Klerkx, C., & Wojcik, M. (2010). A method for measuring helpfulness in online peer review. In J. Anacleto (Ed.), *Proceedings of the 28th ACM International Conference on Design of Communication* (p. 115). New York, NY: ACM. doi:10.1145/1878450.1878470
- Hellekson, K. (2009). A Fannish Field of Value: Online Fan Gift Culture. *Cinema Journal*, 48(4), 113–118. doi:10.1353/cj.0.0140
- Herzog, A. (2014). "We, the Fans": Power in the Democratic Archive of Fanfiction (Dissertation). Universität Regensburg, Regensburg. Retrieved from <http://epub.uni-regensburg.de/33265/>

- Heyer, G., Quasthoff, U., & Wittig, T. (2006). Text mining: Wissensrohstoff Text: Konzepte, Algorithmen, Ergebnisse. IT lernen. Herdecke | Bochum: W3L-Verlag.
- Hyland, K., & Hyland, F. (2006). Feedback on second language students' writing. *Language Teaching*, 39(02), 83–101. doi:10.1017/S0261444806003399
- Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, USA: New York Univ. Press.
- Jenkins, H. (2006b). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: Media education for the 21st century*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2013). *Spreadable media: Creating value and meaning in a networked culture. Postmillennial pop*. New York: New York University Press.
- Jensen, T. (2014). Considering Collaborative Creativity. In Aalborg University (Ed.), *Academic Quarter. Journal for humanistic research. Creativity and creative approaches in human science* (Vol. 9, pp. 60–72). Aalborg: Aalborg Univeritetsforlag (Original work published 2014).
- Knobel, M., & Lankshear, C. (Eds.). (2007). *A New Literacies Sampler (New Literacies and Digital Epistemologies)*: Peter Lang Publishing Inc, New York.
- Koning, A. J. (2015). *The Famous and Their Followers: Fanfiction as an Alternative Form of Literary Criticism (Bachelorthesis)*. Utrecht University. Retrieved from <http://dspace.library.uu.nl/bitstream/1874/315567/1/BAThesis%20Janieke%20Koning%203858863.pdf>
- Kosnik, A. de, El Ghaoui, L., Cunz-Leng, V., Godbehere, A., Horbinski, A., Hutz, A., . . . Pham, V. (2015). Watching, creating, and archiving: Observations on the quantity and temporality of fannish productivity in online fan fiction archives. *Convergence: The International Journal of Research Into New Media Technologies*. (21(1)), 145–164.
- Lammers, J. C. (2013). Fangirls as teachers: Examining pedagogic discourse in an online fan site. *Learning, Media and Technology*, 38(4), 368–386. doi:10.1080/17439884.2013.764895
- Lammers, J. C. (2016). Examining the Pedagogic Discourse of an Online Fan Space: A Focus on Flexible Roles. *Mid-Atlantic Education Review*, 4(2).
- Lammers, J. C., Curwood, J. S., & Magnifico, A. M. (2012). Toward an affinity space methodology: Considerations for literacy research. *English Teaching: Practice and Critique*, 11(2), 44–58.

- Lammers, J. C., & Marsh, V. L. (2015). Going Public: An Adolescent's Networked Writing on Fanfiction.net. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(3), 277–285. doi:10.1002/jaal.416
- Lee, A. (2011). Time Travelling with fanfic writers: Understanding fan culture through repeated online interviews. In J. Rosenbaum-Andre (Ed.), *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*. Retrieved from 246-269
- Littleton, C. E. (2011). *The Role of Feedback in Two Fanfiction Writing Groups* (Dissertation). Indiana University of Pennsylvania. Retrieved from <https://dspace.iup.edu/bitstream/2069/394/1/Chad%20Littleton.pdf>
- Liu, B., & Zhang, L. (2012). A Survey of Opinion Mining and Sentiment Analysis. In C. C. Aggarwal & C. Zhai (Eds.), *Mining Text Data* (pp. 415–463). Boston, MA: Springer US. doi:10.1007/978-1-4614-3223-4\_13
- Maciel, J. (2014). A Guided Tour of NB. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=MgEA-Jldd4wk>
- Magnifico, A. M., Curwood, J. S., & Lammers, J. C. (2015). Words on the screen: Broadening analyses of interactions among fanfiction writers and reviewers. *Literacy*, 49(3), 158–166. doi:10.1111/lit.12061
- Merriam-Webster. (o.J.). Feedback. Retrieved from <https://www.merriam-webster.com/dictionary/feedback>
- Milli, S., & Bamman, D. (2016). Beyond Canonical Texts: A Computational Analysis of Fanfiction. In *Proceedings of the 2016 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing* (pp. 2048–2053).
- Moser, C. (2012). *User Experience Design: Mit erlebniszentrierter Softwareentwicklung zu Produkten, die begeistern*: Springer Berlin Heidelberg. Retrieved from <https://books.google.de/books?id=F5AhBAAQBAJ>
- Müller-Kampel, B., & Kuzmics, H. (Eds.). (2008-2016). *LiTheS: Zeitschrift für Literatur und Theatersoziologie* (Vol. 2). Graz.
- Organization for Transformative Works. (o.J.). About the OTW. Retrieved from <http://archiveofourown.org/about>
- Oxford University Press. (2017). Definition of fan fiction in English:. Retrieved from [https://en.oxford-dictionaries.com/definition/fan\\_fiction](https://en.oxford-dictionaries.com/definition/fan_fiction)
- Palloff, R. M., & Pratt, K. (2003). *The virtual student: A profile and guide to working with online learners* (1st ed.). The Jossey-Bass higher and adult education series. San Francisco: Jossey-Bass. Retrieved from <http://site.ebrary.com/lib/alltitles/docDetail.action?docID=10304611>



- Parrish, J. J. (2007). *Inventing a Universe: Reading and Writing Internet Fan Fiction* (Dissertation). University of Pittsburgh, Pittsburgh.
- Rosenbaum-Andre, J. (Ed.). (2011). *Participations: Journal of Audience & Reception Studies*.
- Russell, M. A. (2012). *Mining the social web: [Analizing Data from Facebook, Twitter, LinkedIn, and Other Social Media Sites. Updated for Google+]*. Beijing: O'Reilly. Retrieved from <http://proquest.safaribooksonline.com/9781449368180>
- Sendlor, C. (2011). *Fan Fiction Demographics in 2010: Age, Sex, Country*. Retrieved from <http://ffnre-search.blogspot.de/2011/03/fan-fiction-demographics-in-2010-age.html>
- Shaver, P., Schwartz, J., Kirson, D., & O'Connor, C. (1987). Emotion knowledge: Further exploration of a prototype approach. *Journal of Personality and Social Psychology*, 52(6), 1061–1086. doi:10.1037/0022-3514.52.6.1061
- Sheffield, J. P. (2015). Digital Scholarship and Interactivity: A Study of Commenting Features in Networked Books. *Computers and Composition*, 37, 166–181. doi:10.1016/j.comp-com.2015.06.010
2016. *Proceedings of the 2016 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing*.
- van der Pol, J. (2007). *Facilitating Online Learning Conversations: Exploring tool affordances in higher education* (Dissertation). Utrecht University, Utrecht. Retrieved from <http://dspace.library.uu.nl/handle/1874/21917>
- Wolfe, J. (2002). Annotation technologies: A software and research review. *Computers and Composition*, 19(4), 471–497. doi:10.1016/S8755-4615(02)00144-5
- Yau, N. (2014). *Einstieg in die Visualisierung: Wie man aus Daten Informationen macht* (1. Aufl.). Weinheim: Sybex Wiley-VCH.
- Zyto, S. (2014). *Learning from Other Perspectives: Design and Analysis of an In-Place Annotation System*. Massachusetts Institute of Technology. Retrieved from <https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/87988/880844167-MIT.pdf?sequence=2>

